テレビランドわんぱっくNo.132

ADVANCED大戦略

—ドイツ電撃作戦—

SEGA MEGADRIVE



公式ガイドブック

カバーイラスト・高荷義之



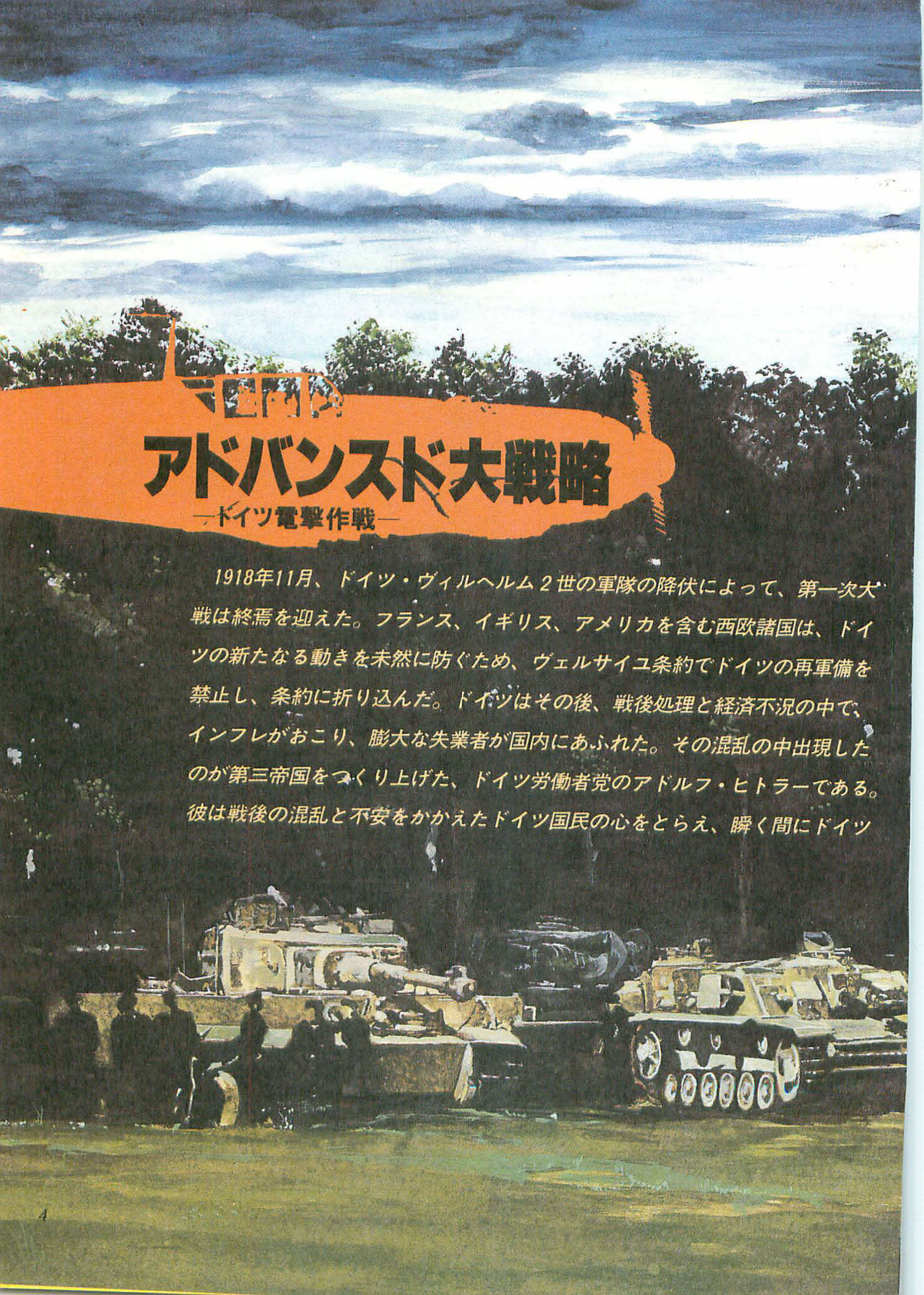


アドバンスド大戦略

—ドイツ電撃作戦—

公式ガイドブック

シミュレーションファンのために
必要な情報をセレクトして満載。
この本で、第二次大戦の歴史
を塗り替えよう!



アドバンスド大戦略

―ドイツ電撃作戦―

1918年11月、ドイツ・ヴィルヘルム2世の軍隊の降伏によって、第一次大戦は終焉を迎えた。フランス、イギリス、アメリカを含む西欧諸国は、ドイツの新たなる動きを未然に防ぐため、ヴェルサイユ条約でドイツの再軍備を禁止し、条約に折り込んだ。ドイツはその後、戦後処理と経済不況の中で、インフレがおこり、膨大な失業者が国内にあふれた。その混乱の中出現したのが第三帝国をつくり上げた、ドイツ労働者党のアドルフ・ヒトラーである。彼は戦後の混乱と不安をかかえたドイツ国民の心をとらえ、瞬く間にドイツ



労働者党を国会の第一党へと押し上げてしまった。これがナチスドイツの始まりである。ヒトラーは巧みにドイツの軍備を拡大し、1936年、非武装地帯の ラインラントに進駐、1938年３月、オーストリアを併合してしまった。そして1939年９月１日４時45分、ついにドイツ軍は南北２方面からポーランド国境を越え、侵攻を開始した。これがドイツ電撃作戦の始まりだ。

このゲームは、ポーランド侵攻からドイツの敗戦まで、戦われた戦場と作戦を中心にプレイできる、本格的なシミュレーションゲームだ。

アドバンスド大戦略
－ドイツ電撃作戦－
公式ガイドブック

C★O★N★T★E★N★T★S

システム編

マップ編

兵器ユニットデータ編

SYSTEM PART

システム編

ゲームを楽しくプレイするために
便利なシステムの使い方を紹介。
入門者はこのページからスタート。



3つのモードについて

このゲームは、スタート時3つのモードが選択できる。キャンペーンモードとスタンダードモード。そしてメガモデムをつなぐと、モデムモードが出現する。

CAMPAING MODE

キャンペーンモード

このモードは最初のマップ、ケースホワイトから始まり、勝利条件によって次のマップに自動的にふりわけられる。勝ち進んでいくことで、北アフリカ戦線、ヨーロッパ戦線、東部戦線へとゲームが進む。初期部隊の配置は、最初のマップ、ケースホワイトのみで、次のマップからは部隊の継続がなされる。長所はユニットの経験値の継続ができる点。短所は1ターン目が部隊の生産、配置となる点だ。

STANDARD MODE

スタンダードモード

キャンペーンモードと違い、43のマップのどこからでも遊ぶことができ、それぞれのマップに、部隊が初期配置されている。史実に近い戦い方ができる初期配置部隊が多く、キャンペーンモードでは生産できないユニットが配置されているマップもある。長所は1ターン目から侵攻が始められる点。短所は、部隊の経験値がすべて0から始まることだ。次のマップを考えずに気らくに遊ぶことができる。

MODEM MODE

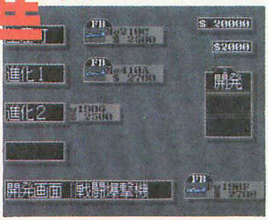
モデムモード

モデムモードの場合、自分と相手をメガモデムでつなぎ、お互いの対戦システムが完了しないと出現しない。まずマップを選び、操作で対戦相手分の国をUSERにする。プレイを始めて、自分のターンが終わった時点でゲームをセーブし、そのセーブデータを相手に送り、プレイを相手に行わせる。リアルタイムのモデム対戦ではないので、電話料金などの心配もない。とても便利なシステム。

ユニットの進化と改良

このゲームの特徴はこのユニットの進化と改良で、あらかじめシステム上で決められた年月になると、新しいユニットがエントリーされてくる。改良とは今までの兵器を進化、生産が可能となった兵器へと、改良させるシステムだ。

進化



陸、海、空それぞれのユニットが決められた年月に、自動的に新兵器がエントリーされてくる。開発費を払い、エントリーをＯＫすると、そのターンから経験値が最大のユニットへと進化ができる。また、そのまま直接生産可能なユニットのエントリーもされる。

改良



改良は予備的なシステムで、安い価格で、強いユニットへと、手持ちのユニットを改良できるシステム。経験値の継続もできるのだか、生産首都、生産都市、生産空港、生産港でしか改良ができないため、改良したユニットをわざわざ最前線まで運ばなくてはならない。進化の場合はプレイヤーの都市、空港、港であれば、それぞれの補給と同じかたちで進化できる。

ちょっとひとこと

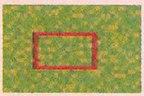
エントリーの法則を知っていると便利

ユニットの進化プログラムは、エントリーの年月が決められている。しかし、何日にエントリーされるかはランダムなのだ。この設定は、閏年を考えて、28日間のどこかの日にエントリーされてくる。このユニットがエントリーされる日をプレーヤーが決めることができる。その方法は、毎月の最後にセーブし、月初めにリセットをくりかえせば、必ず月初めにエントリーされる周期がまわってくる。ただし、すべてのユニットが同時にエントリーされるわけではないので、注意が必要だ。

地形ユニットについて

ユニットの防御力を高めてくれたり、特定のユニットでなければ入ることができない場所など、地形ユニットが部隊に及ぼす効果を地形効果という。緻密な戦いをするかどうか、このユニットの使い方で決まる。

■中立地帯



どのユニットも絶対に入ることのできない場所がここだ。

■平地



地形効果が低く、装軌半装軌車以外の移動は足をとられるものが多い。

■森



地形効果がやや高いが、地上部隊の足がとられる場所。

■道路



地形効果は低いが、地上部隊を速い速度で進めることができる。

■荒れ地



地形効果はあるが、地上部隊の足をとられる場所。

■砂漠



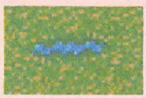
地形効果が低く、地上部隊の足をとられる場所。

■山



地形効果は高いが、特定の地上部隊のみ入れる場所。

■川



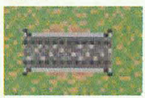
特定の地上部隊と航空機が入れる場所。

■海



航空機と海上ユニットだけが入れる場所。地形効果は低い。

■橋



川を渡るために架けられた地形ユニット。地形効果は低い。

■要塞



地形効果が高く、守りの拠点として使える場所がここ。

■湿地帯



地形効果が低く、足をとられ、特定の地上部隊だけが入れる。

■ボカージュ



森ほどは地形効果が高くなく、移動のスピードもあまりとられない。

■浅瀬



特定の地上部隊と海上部隊、航空機が入れる場所。

■カッタラー凹地



地上部隊は絶対に入れない場所。航空機だけ入れる。

■アウトバーン



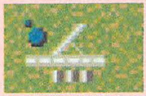
地上部隊の移動速度が速い。

■都市



占領して自軍のものとなれば、地上部隊の補給、補充ができる。

■空港



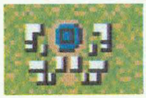
占領して自軍のものとなれば、航空機の補給と補充ができる場所。

■港



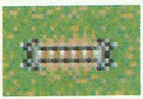
占領して自軍のものとなれば、海上ユニットの補給、補充ができる。

■生産首都



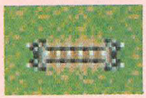
部隊の配置、生産の中心地。地上部隊の補給、補充ができる。

■鉄道ユーロ



ドイツ軍の列車が移動できる鉄道。鉄道を使えば移動速度は速い。

■鉄道ロシア



ソビエト軍の列車が移動できる場所。鉄道ユーロと地形が同じ。

ちょっとひとこと

地形をたくみに利用すれば、緻密な戦いができる。

ゲームも後半になると、地形効果を巧みに利用して敵を叩かないと、ダメージが大きくなる。さらに、敵を叩いて、ユニット数のすべてを破壊するか、残すかといった細かい部分で、侵攻のスピードはもとより、ゲーム全体の流れまで変わってしまうマップも登場する。さらに、占領ユニットなど、大切なユニットは森から森、山から山へと渡り歩かなくてはつらくなる。地上部隊だけでもこのような状況になるわけで、航空機からの攻撃を避けるため、戦車も森から森へと移動して、被害を少なくしなくてはならない。以外と地形効果の利用はおろそかにされがちだが、ゲームの流れや部隊の侵攻速度を考えると、巧みな地形効果の使い方がいたいほどゲーム後半ではわかってくるはずだ。

そのためにも、最初からザツな攻め方をしないこと。

操作の使い方

操作とはマップの各国をUSER(ユーザー)かCON（コンピュータ）、NOT（使わない）の3種類のどれかに設定することで、スタンダードモードのみが可能なシステムだ。キャンペーンモードは天候。索敵のモード切り替えはできるが操作はできない。

モデム対戦で遊ぶときは好きな国をユーザーに

数人でモデムを使って遊ぶ場合、操作であらかじめ、人数分の設定をユーザーにしておかなくてはならない。そのとき注意することは、国によってユニットの特徴があることだ。たとえばパルチザンをユーザーにした場合は、占領ユニットしか生産できないため、いくらゲームがうまいといっても絶対勝つことは不可能だ。そこで、兵器ユニットデータ編の各国の特徴をよく読んで国を決めよう。おすすめはドイツ帝国、ソビエト連邦、アメリカ、イギリスだ。

また同盟設定がされているため、同盟軍をうまく使えば同盟対戦もできる。

難易度が上がる後半のマップで設定を変えてしまおう





▲このとおり、操作で簡単に対戦設定を変えることができる。

このゲームであまり使われない方法なのだが、ハンデ戦という意味で、後半の数多くいる敵の同盟国や同盟軍のいくつかを、NOTにしてしまうのだ。これによって、同色の国がない場合、中立国となって部隊は消滅する。さらに、敵の同盟軍が他にいた場合は他の同盟軍が都市、港、空港や生産首都を引き継ぐ形となるので、注意してどの敵の国、同盟軍をNOTにするかを考えよう。

この方法最大の長所は、敵の国や同盟軍をNOTにすると、敵のユニットを最大数減らすことができることだ。

後半のマップで、どうしても勝つことができないマップなどはこれを使うと有利な戦いへと持ち込める。

ただし、あまり敵の国や同盟軍を減らすと簡単に勝ってしまい、ゲームがつまらなくなるので注意。

索敵モードと天候

アドバンスド大戦略から、新たに加わったシステムがこの、天候と索敵のモードだ。ゲームを面白くも、つらくもしてしまうモードなので、慎重に設定をすること。

3つの索敵モードについて

索敵モードには初級、中級、上級の3つのタイプがあり、初級の場合、こちらが敵を見ることができる分、敵もこちらの部隊を見通せる設定だ。中級の場合、おたがい敵を索敵範囲内でしかみることができない。上級の場合はこちらが索敵範囲内しか見えないのに対して、敵はこちらの動きがすべて見えているのだ。多くのシミレーションファンはこの手のゲームに自信がある人が多いために、どうしても最初は索敵を上級にしてしまう。しかも、負けても意地で変更をしない人が多いが、あくまでもゲームで楽しくプレイするためには中級をおすすめする。

天候のON、OFFは慎重に

もうひとつのシステムが天候。このモードをＯＮにした場合。晴れ、曇り、雨、嵐、雪、吹雪と季節によって変化する。天候の変化と累積度の数値によって、マップ一面が地形に積もった雪で覆われ、侵攻を阻まれたり、雨で泥地となり、部隊の足を取られたりする。さらに天候の変化で、地上部隊が航空機を攻撃できなかったり、航空機による地上部隊の攻撃ができなかったりする場合がある。この要素をよく考えて天候モードのＯＮ・ＯＦＦの選択をしないと、マップによってはゲームにならないものも登場してくるので注意。

ちょっとひとこと

このゲームは索敵中級 天候OFFで

上のふたつのシステムの選択を開発スタッフに聞いたところ、もっとも楽しく遊べるモード設定は、索敵中級、天候ＯＦＦということだ。マップ中盤から難易度が上がるため、最初は索敵中級で天候ＯＮにして、北アフリカ戦線やソビエトの東部戦線あたりから、索敵中級、天候ＯＦＦにして遊ぶのも面白い。さらに、マップ後半のアルデンヌ44あたりから、敵の航空機が強くなるため、また天候ＯＮという手もある。

システム

このシステムコマンドはゲームに大きな影響を与えるものではないが、プレイヤーの好みでゲームのスピードを変更できる。だが、別に変更しなくてもゲームに支障はきたさない。

戦闘画面速度

ゲーム進行中の自分の番で、サブコマンドを 3 回押すと、コマンド表が出現するので、その中のシステムを選びセレクトボタンを押そう。するとシステムコマンド表示がされるので、戦闘画面速度にカーソルを持っていき、セレクトボタンを押すと、戦闘画面速度が、REAL、AUTO、FASTの順に変化する。REAL は交戦状態になると、アニメーションの戦闘画面が出現する。AUTOはプレイヤーと敵が交戦のときのみアニメーションとなって、FAST は通常マップだけで戦闘状況がわかる。索敵モードが中級以上だと敵のターンは全体図となる。

ヘックスライン

ゲームにまったく支障をきたさないモード。プレイヤーの好みに合わせて、通常マップのヘックスを生かしたり、消したりすることができる。操作の方法は戦闘画面速度のときと同じで、システムコマンドの 2 番目にある。ヘックスラインを消してプレイすると、地形上で、本物の戦闘が行われているような錯覚におちいる。

敵ユニット性能表示

索敵範囲内にいる、敵のユニットの性能を見たいときのセレクトコマンドで、ユニットに慣れていない初心者にはとても便利なコマンド。通常は ON にしていることが多い。

反撃武器を選択

敵との交戦状態で、敵から攻撃を受けたとき、反撃の武器をプレイヤーが自分でセレクトするか、勝手にコンピュータに判断してもらうかを選択するコマンド。通常は OFF にしてあることが多い。

戦いをより楽しむためのシステム その1

知っていて便利なシステムで、全自動モードの紹介がこれだ。このシステムをつかうと、敵との戦闘や作戦に集中できるので便利だ。

全自動モード

このシステムの目的は、プレイヤーがターンの最初に行う、占領や工作部隊での都市の工事などを、ひとつのコマンドでまとめてやることができるシステムだ。軍事費が少ないときにこのコマンドを使うと、部隊の補給や補充、都市の工事など、軍事費がかかるため、ターン最後に行う部隊の生産ができなくなってしまうことがある。

■全移動

メインコマンドの行軍コマンドで部隊の行軍設定をしておき、ターンの最後にこの全移動を使うと、部隊が勝手に移動する。

■全補給

自軍の生産首都、都市、空港、港、補給車の ZOC 内にいる、部隊すべてがこのコマンドで補給&補充ができる。

■全占領

占領ユニット自軍&同盟軍が同盟軍以外の生産首都、都市、空港、港にいる場合、このコマンドを使うと占領してくれる。

■全工事

自軍の生産首都、都市、空港、港に工作部隊がいる場合、このコマンドで工事をして耐久度、生産力をあげてくれる。

敵がいない場合は行軍を使って全移動！

行軍コマンドで注意することは、設定した行軍進路の間に敵の部隊がいる場合、敵に行軍を阻止される。いくら遠くまで設定しても、敵部隊が多い状態での行軍命令は意味を持たないのだ。行軍の有効な使い方は、前線までの間に敵がなく、しかも距離が長い場合のときに使うと、最短距離を選んで部隊を移動させてくれるのだ。敵のターンで攻撃を受けるおそれのない場合に、この行軍コマンドで部隊の移動設定をして、自軍ターンの最初に全移動をすることにしよう。

戦いをより楽しむためのシステム その2

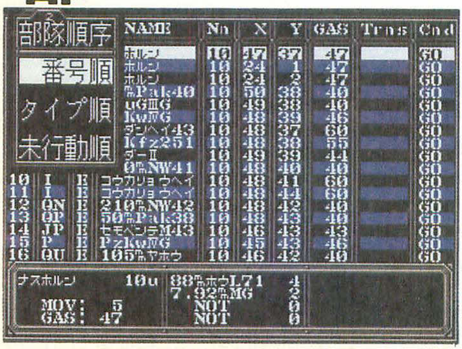
知ってて損をしない便利なシステムが、全体図と、部隊表だ。全体図とはヘッドクォーターマップのことで、マップ全体を見渡すことができるシステム。部隊表は部隊の状況についての細かいデータが瞬時で見ることができる表のこと。このふたつのシステムは、プレイ中によく使うのでしっかり覚えておこう。

全体図



ゲームがスタートして、プレイヤーの番がきたら、サブコマンドボタンを2回押す。画面中央に現れるコマンド表の、上から二番目をカーソルで選び、セレクトボタンを押す。これでヘッドクォーターの全体マップが出現する。このマップは、敵味方の部隊配置状況まで点滅して表示されるが、索敵モードが生きているため、索敵中級以上となると、索敵範囲外の敵は見えない。ここで敵の状況を見ようとしてインチキをしても無理なのだ。

部隊表



このコマンドも便利。全体図の表示の出し方同様にサブコマンドを2回押す。すると全体図表示の下に部隊表の表示が現れるので、セレクトボタンを押す。すると、配置予定部隊を含めた、すべての部隊データが出現する。このあとサブボタンを押してみよう。部隊順序コマンドが左上に出現する。番号順、タイプ順、未行動順の3つだ。カーソルで目的のコマンドを選びセレクトボタンを押せば、瞬時に部隊表が目的の並び方になるのだ。



MAP PART

マップ編

アイランドCPを含めたすべてのマップを紹介。キャンペーンモードの分岐先もこのコーナーでわかる！

アドバンスト大戦略
―ドイツ電撃作戦―

マップ編 キャンペーンモード

●勝利条件と マップの分岐

キャンペーンモードは、マップの勝利条件によって、次のマップへの移動が変わってくるのだ。

キャンペーンモードの場合、マップクリアの条件として、大勝利、勝利、引き分け、負けの４つがある。大勝利は、マップ最初に記される攻略期間の半分強の日程で、敵の生産首都を全て占領するか、敵の部隊を全滅させるかどちらかだ。勝利は攻略期間内に同じ条件で敵に勝った場合のこと。引き分けは、攻略期間内に勝つことができなかった場合。負けは敵にプレイヤーの生産首都が占領された時か、部隊が全滅してゲームが終わってしまった場合をいう。負けの場合、スタートにもどることになるが、その他の３つの勝利は、条件によって次のマップへと自動的に振り分けられるのだ。

このキャンペーンモードがスタンダードモードと大きく違う点は、戦闘で戦い、経験値の上がった部隊が次のマップに継続できること、ゲームが始まったら、操作の変更ができないこと、攻略日程が継続されることだ。(天候、索敵のモード変更は可能)

キャンペーンモード ワンポイントアドバイス 1

ゲーム設定と戦線の分岐が難易度を大きく変える

このゲームは天候モードのＯＮ・ＯＦＦと、索敵モードの設定でゲームの流れが変わってしまう。キャンペーンモードの場合、勝利条件でマップの分岐が変化するため、いかに短期間で敵に勝つかが重要なポイント。わざわざ天候ＯＮ、索敵上級でプレイしてしまうと、攻略期間内に勝利することが不可能に近いマップがでてくる。ゲームを作った開発スタッフにインタビューしたところ、キャンペーンモードでプレイする場合、天候ＯＦＦ、索敵中級で遊んでほしいということだった。上級でプレイしたがるのだが、実際にゲームをしてみると悲鳴をあげる人がでてくる。それを予期して、わざわざ開発スタッフがキャンペーンモード途中で、天候と索敵の変更を可能にしてくれたのだ。もし上級プレイを楽しみたいときは、スタンダードモードで試してみるといい。

キャンペーンモード ワンポイントアドバイス 2

ユニットの経験値上げに引き分けは便利

多くのマップは、引き分けると同じマップを繰り返すことが多い。マップが進むにつれて、難易度が上がり、敵のユニットも進化して強くなる。この敵に対処するためには、高い経験値の進化したユニットのほうが有利に戦える。そこで、わざと引き分けて、難易度の低いマップのうちに、プレイヤーのユニットの経験値を上げ、早く進化させることをおすすめする。後半のマップでの戦いが、いくらかはらくになるはずだ。

キャンペーンモード　マップ分岐表

マップNo.	マップ名	大勝利	勝利	引き分け
0	ケースホワイト	ラドムホウイモウ	ビョートルクフ	ケースホワイト
1	ビョートルクフ	ビスワガワ	ラドムホウイモウ	ビョートルクフ
2	ラドムホウイモウ	ワルシャワ	ビスワガワ	ラドムホウイモウ
3	ビスワガワ	ワルシャワ	ワルシャワ	ビスワガワ
4	ワルシャワ	ノルウェー	デンマーク	ワルシャワ
5	デンマーク	ノルウェー	テイチショコク	デンマーク
6	ノルウェー	テイチショコク	フランスソンム	ノルウェー
7	テイチショコク	フランスマジノ	フランスソンム	テイチショコク
8	フランスソンム	ユーゴスラビア	キレナイカ	フランスソンム
9	フランスマジノ	バトルブリテン	バルトショコク	キレナイカ
10	バトルブリテン	シーライオン	ユーゴスラビア	ギリシア

マップNo.	マップ名	大勝利	勝利	引き分け
11	シーライオン	バルトショコク	ユーゴスラビア	ギリシア
12	ユーゴスラビア	スモレンスク	ギリシア	ユーゴスラビア
13	ギリシア	ウクライナ	トブルク	ギリシア
14	バルトショコク	モスクワ4Pz	モスクワ4Pz	バルトショコク
15	スモレンスク	モスクワ2Pz	モスクワ2Pz	スモレンスク
16	ウクライナ	ロストフ	ロストフ	ウクライナ
17	モスクワ4Pz	ウラル	コーカサス	セバストポリ
18	モスクワ2Pz	ウラル	コーカサス	セバストポリ
19	ロストフ	モスクワ2Pz	セバストポリ	ロストフ
20	セバストポリ	コーカサス	スターリングラード	セバストポリ
21	コーカサス	フレンチアフリカ	スターリングラード	スターリングラード
22	スターリングラード	ハリコフ	ハリコフ	ハリコフ
23	ハリコフ	クルスク	クルスク	クルスク
24	クルスク	シシリー	サレルノ	アンツィオ
25	キレナイカ	エジプト シリア	トブルク	キレナイカ
26	トブルク	エル アラメイン	エル アラメイン	トブルク

マップNo.	マップ名	大勝利	勝利	引き分け
27	エジプト シリア	イラン イラク	イラン イラク	トブルク
28	イラン イラク	トルコ サンセン	トブルク	トブルク
29	エル アラメイン	ニア イースト	フレンチアフリカ	フレンチアフリカ
30	ニア イースト	トルコ サンセン	トルコ サンセン	フレンチアフリカ
31	トルコ サンセン	フレンチアフリカ	スターリングラード	ハリコフ
32	フレンチアフリカ	ハリコフ	スターリングラード	シシリー
33	シシリー	ノルマンディー	サレルノ	サレルノ
34	サレルノ	ノルマンディー	アンツィオ	アンツィオ
35	アンツィオ	ノルマンディー	ファレーズ	ファレーズ
36	ウラル	コーカサス	セバストポリ	セバストポリ
37	ノルマンディー	アルンヘム	アルンヘム	ファレーズ
38	ファレーズ	ブダペスト	ブダペスト	ドイツ
39	アルンヘム	アルデンヌ44	アルデンヌ44	ドイツ
40	アルデンヌ44	ブダペスト	ブダペスト	ドイツ
41	ブダペスト	ドイツ	ドイツ	ドイツ
42	ドイツ			

マップの利用方法

シミュレーションゲームの攻略方法は人それぞれで、決められた攻略方法はない。それだけに、他の人の遊び方を見ているだけでもたのしい。ここでは、実際にプレイして、各マップで敵がとってきた行動と、その対策を紹介している。しかし、これ以外の戦い方もあるわけで、あくまでもプレイをする場合の参考であって、この通りに戦う必要はない。マップを見ながら楽しく遊ぼう。

キャンペーンモードとスタンダードモードでは難易度が変わる

難易度の目安は、全部のゲームをプレイしてみて、6段階で評価したが、キャンペーンモードの場合、生産、配置を初期生産首都付近の都市、港、空港で行わなくてはならないため、スタンダードの初期配置済みマップとは、マップによっては戦い方や難易度も変わるものがある。キャンペーンモードは1ターン目は配置、生産で終わるため、後手に回ることを覚えておこう。

天候、索敵のモード切り替えにも注意

スタンダードモードで天候ＯＮ、索敵中級以上でプレイしてみると、史実に近い戦い方のできるマップが多い。それだけに、マップ後半の東部戦線、ヨーロッパ戦線ともなると、雪道での侵攻の遅れなどが、プレイヤーにとっては、とても苦しい戦いになる。なまじ難易度を上げないで、気楽にプレイを始めたほうがいい。何回でも遊べるのだから。

マップデータの見方

マップデータはゲームをプレイしながら、参考となるものをセレクトして表示した。マップはヘッドクォーターのつもりでゲーム中の敵や、自分の部隊の動きなどの参考にしてほしい。

各マップの解説は、キャンペーンモード、スタンダードモードの両方の戦い方の参考例をなるべくわかりやすいように説明している。また難易度、基本攻略期間、参加国＆生産可能ユニット数などは、ゲームの参考になるデータばかりだ。

難易度

最初は難易度設定を5段階にしたが、超難解マップもあり、それは6つ付けた。黒星4までは勝利の可能性があるマップだが、5以上は勝てないと思ったほうがいい。

基本攻略期間

キャンペーンモードの場合、部隊の継続とともに日時も継続される。そのため、攻略期間はスタンダードモードと同じだが日付けが変わるため、基本攻略期間とした。

参加国＆生産可能ユニット数

一番便利なデータがこれ。敵が生産できる最大の部隊数を知っていれば、どの敵を攻めるとか飽和状態にして、生産をストップしてしまうとこもできるからだ。

MAP・0
ケースホワイト

◆難易度◆　★

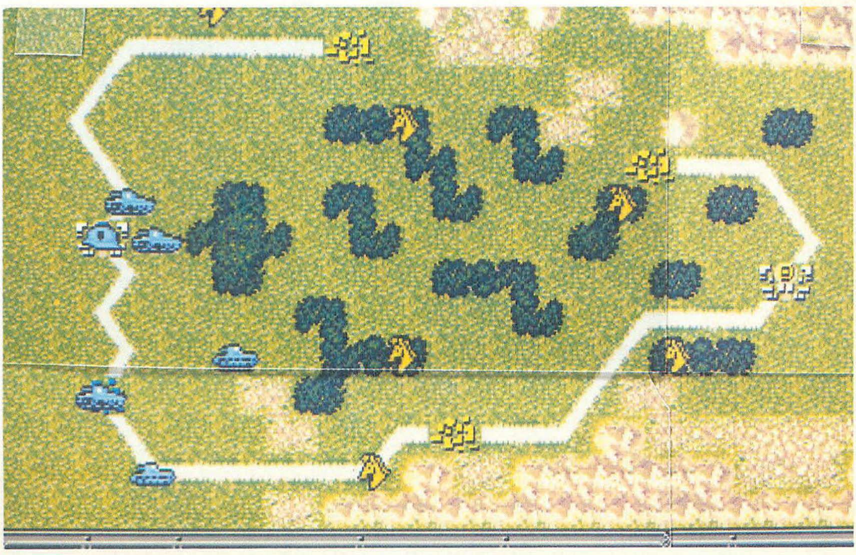
●基本攻略期間
1939.9.1〜1939.9.25

ポーランド侵攻の最初のマップがこのケースホワイトだ。最初のマップだけに、初心者でも遊べる内容で、スムーズにゲーム入っていけるように配慮されている。

参加国&生産可能ユニット数	
ドイツテイコク	8
ポーランド	8

簡単だとなめてかかると、敵に生産首都をとられてしまうぞ

このマップで生産できるユニットの種類はわずかふたつ。初期配置されているPzkw35tとPzkwIをあわせても４種類しかない。しかもPzkwIAとPzkwIBとは、武器の弾数が違うだけ。つまり歩兵と軽戦車PzkwI、戦車のPzkw35tの３種類のユニットの使い方をおぼえるマップなのだ。Pzkw35tは敵の戦車を叩くためのユニット。PzkwIは敵の占領ユニットを叩くユニット。そして歩兵は都市を占領するためのユニット。これをうまく使いわけること。簡単だからといって、なめてかかると、敵の騎兵に生産首都を脅かされるので注意。攻めはPzkw35tで、守りはPzkwIを使おう。このマップで経験値を上げておくと次がらく。



MAP●1
ビョートルクフ

◆難易度◆　★

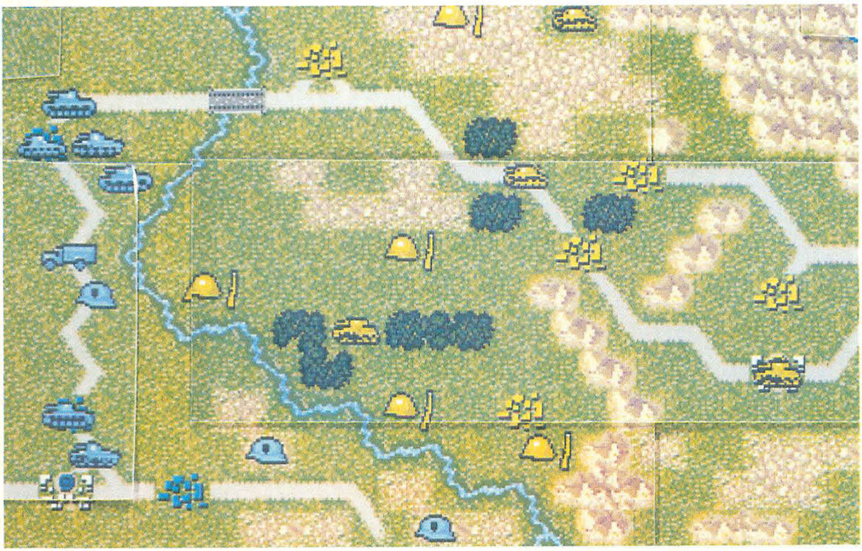
●基本攻略期間
1939.9.11〜1939.10.10

マップ北西に架けられた、ひとつの橋をめぐって繰り広げられる戦いを、いかに早く終結させ、対岸へと部隊を移動させるかが、このマップのポイントだ。

参加国&生産可能ユニット数	
ドイツテイコク	12
ポーランド	12

「ケースホワイト」同様、ユニットの使い方をしっかり覚えよう。

新たに戦車のPzKwIIIEと輸送車が生産ユニットに加わり、5つのユニットの使い方を覚えることになる。輸送車は最初足の遅いオペルブリッツだが、早めに経験値を上げて進化させておくと、歩兵や、その後登場する大砲などを搭載して、前線へ速く移動することができるが、攻撃力がないサブユニットなので生産しすぎないこと。メインユニットはPzKw35tとPzKwIIIE。PzKw35tで敵の戦車7TPを叩き、PzKwIIIEでTKSを叩くと大きなダメージを受けずにすむ。このマップのポイントは、いかに早く北西の橋を渡るかにかかっている。そのためにもこの2種類の戦車をうまく使って侵攻すること。対岸から敵の歩兵が生産首都にせまるので注意。



MAP ● 2
ラドムホウイモウ

◆難易度◆　★

●基本攻略期間

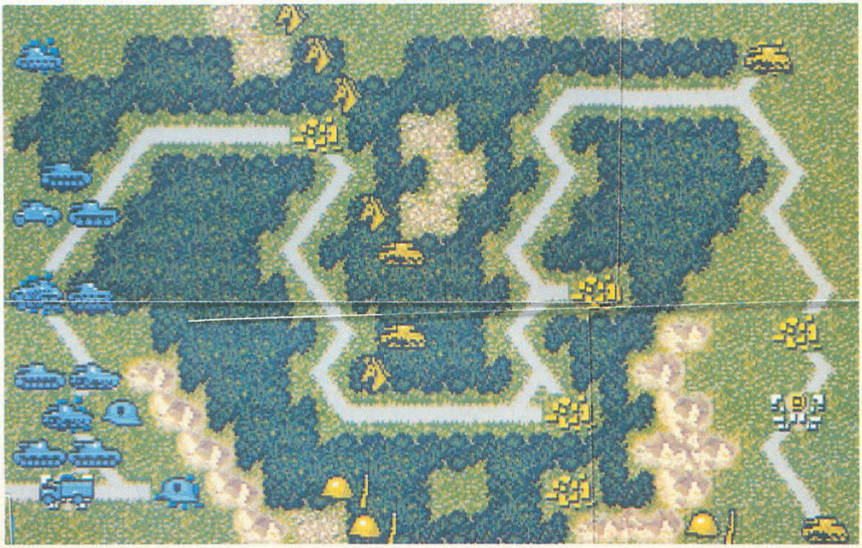
1939.9.11〜1939.10.10

地形効果と、都市でのユニットの補給が重要なポイントになるマップ。効率よく侵攻して早めに敵の都市を占領していかないと、敵の軍事費が増え、どんどん戦車を作ってくる。

参加国&生産可能ユニット数	
ドイツテイコク	16
ポーランド	16

今までのふたつのマップとはちょっと戦い方が変わる。

装甲車のSdkfz222が生産ユニットとして新たに加わるが、足が速いことと歩兵に強いだけで、敵の戦車のえじきになりやすく使いものにならない。メインは前のマップ同様にPzKw35tとPzKwIIIEだ。ただしこのマップは、敵との戦い方が大きく変わる。まず、森林地帯が広がっているため、ユニットの足を取られる。そのため、こまめに都市で補給をしないと弾切れユニットが続出する。２番目は都市を占領して、敵の軍事費の増額を抑えること。このふたつは敵の軍事費を減らす、経済戦とユニットの補給という相互関係を持っているため、これからのマップでも大切なポイントになる。つまり、敵生産首都付近の都市をいかに早く占領するかだ。



MAP●3 ビスワガワ

◆難易度◆　★☆

●基本攻略期間

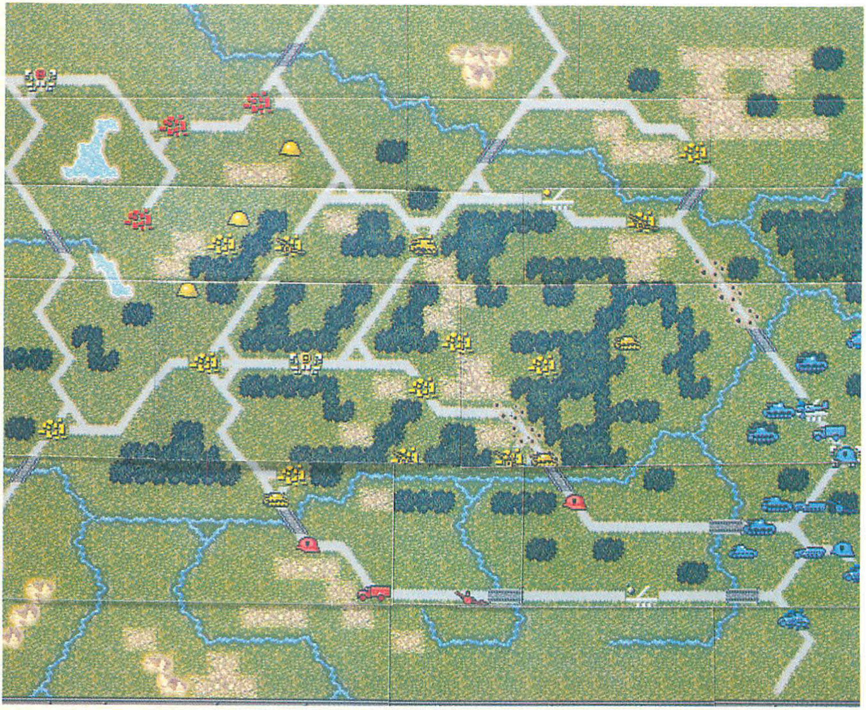
1939.9.15〜1939.11.3

航空ユニットと間接攻撃ユニットの使い方を覚えるマップがこれ。同盟軍として4th Armyが加わる。同盟国の使い方も練習できるのだ。

制空権を握ることがいかに重要かが、このマップでわかる!!

このマップは、無謀に侵攻すると敵の間接攻撃ユニットの、カノン砲のえじきとなる。Ju87Bでカノン砲や敵戦車を叩き、その後でくっつかないようにユニットを侵攻させよう。侵攻ルートは北と南から、主力は北から空港、都市を取りながら進むといい。また同盟国に敵ユニットの注意を引きつけ、敵部隊の戦力を分散させる戦い方も覚えられるマップだ。

参加国&生産可能ユニット数			
ドイツテイコク	20	4th Army	8
ポーランド			20



MAP●4 ワルシャワ

◆難易度◆ ★☆

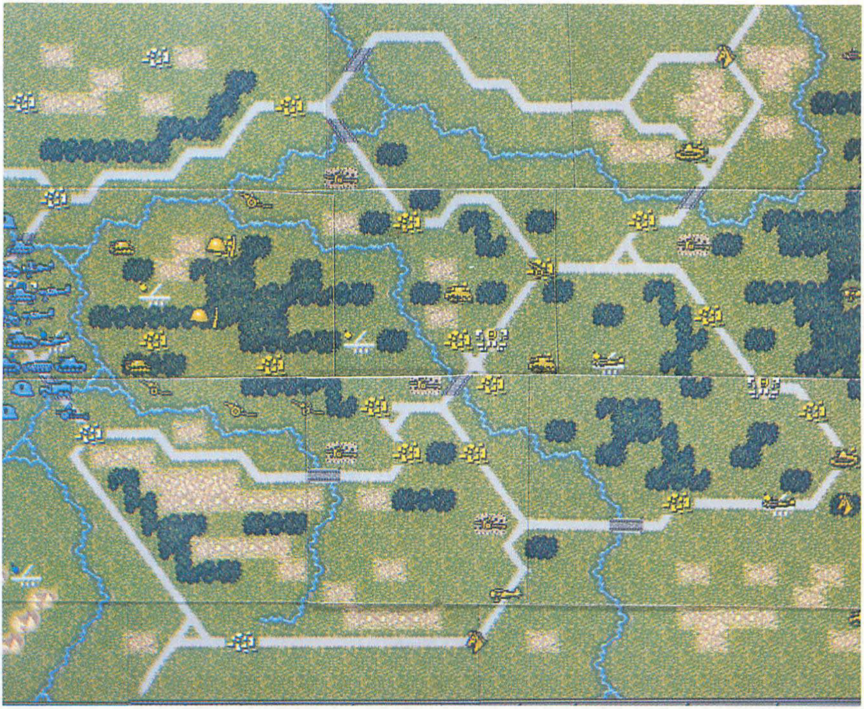
●基本攻略期間
1939.9.20～1939.11.8

間接攻撃ユニットと、航空ユニットの使い方を応用したマップがこれ。今までのマップでの戦い方を、すべておさらいした形で戦えば、さして難しいマップではない。

12に増えたユニットタイプを、どう使うかが腕の見せどころだ。

敵はカノン砲に航空ユニットが加わり、簡単には制空権を取らしてくれない。こちらはBf109E戦闘機と、Ju87B急降下爆撃機をうまく使い分けて戦う必要がある。最初に配置するのは制空権を握るための戦闘機。ほどよく制空権を握ってから地上部隊を侵攻させるようにしよう。歩兵の中央突破は無謀。地上部隊の侵攻は北ルートだと被害が少ない。

参加国&生産可能ユニット数	
ドイツテイコク	28
ポーランド	28



MAP●5
デンマーク

◆難易度◆　★

●基本攻略期間

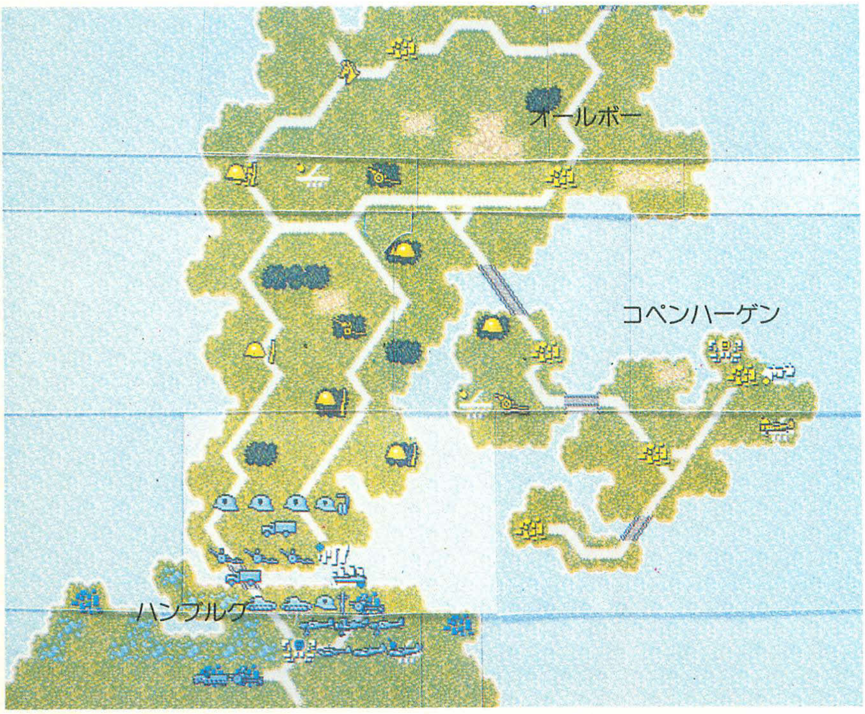
1940.4.9〜1940.5.8

「ワルシャワ」と比べると楽々勝てるマップがこれ。スタンダードモードでは揚陸艦も配置されている。経験値上げと思ってプレイしよう。

敵の初期配置ユニットや、飛行場にだまされてあわてるな。

敵の生産首都付近に港と飛行場があり、戦闘機のD　XXIが配置されている。しかし船は生産できず、敵の戦闘機は、配置されているD　XXIが2部隊だけで、生産はできない。敵はカノン砲と歩兵、補給馬車しか生産できないのだ。ここはじっくりとこのマップで敵と戦い、ユニットの経験値を上げておこう。次のマップがとてもらくになるぞ。

参加国&生産可能ユニット数	
ドイツテイコク	28
デンマーク	16



MAP●6 ノルウェー

◆難易度◆ ★★

●基本攻略期間

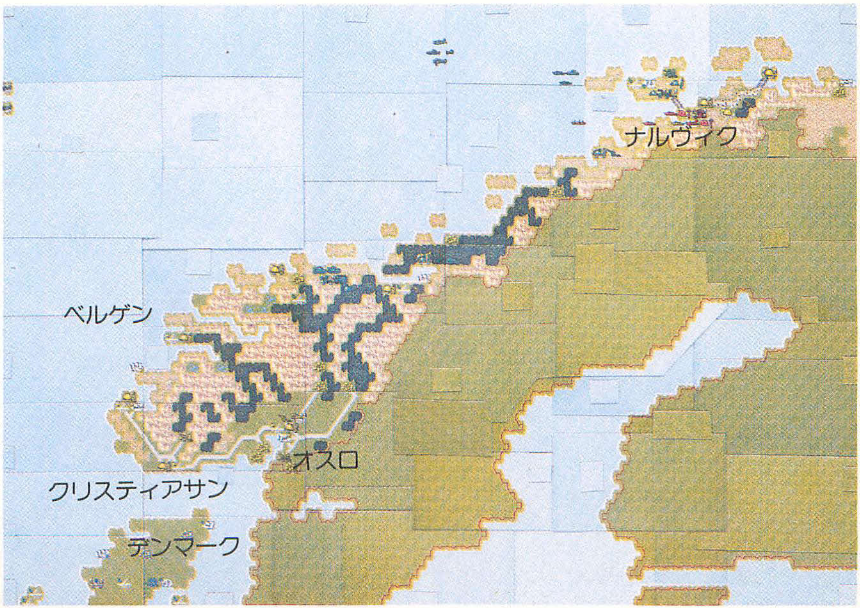
1940.4.9〜1940.6.7

敵同盟国がイギリス、フランス、ノルウェーと3ヵ国に増え、味方の同盟国がサンガクシダンのみ、という厳しいマップがこれ。

参加国&生産可能ユニット数					
ドイツテイコク	22	サンガクシダン	12		
イギリス	16	フランス	12	ノルウェー	16

初めて揚陸艦による上陸作戦が楽しめるのだが、長期戦を覚悟しろ。

このマップは初期配置が重要ポイント。初期の上陸作戦マップなのだが、陸、海、空3軍の協力なしでの上陸は不可能。航空ユニットで制空権を握り、ノルウェー生産首都オスロ海岸にある沿岸砲台を叩き、駆逐艦で南下してくる敵艦隊から揚陸艦を守りながら慎重に上陸作戦を敢行しよう。揚陸艦には3部隊のユニットを搭載できるだけに、敵の攻撃でダメージを受けるとつらい。また、最終目的地となるサンガクシダンの生産首都付近をうろうろしているイギリスの戦艦が、サンガクシダンと戦って経験値を上げていると、後半の戦いがつらい。



MAP・7
テイチショコク

◆難易度◆　★★

基本攻略期間
1940.5.10〜1940.7.8

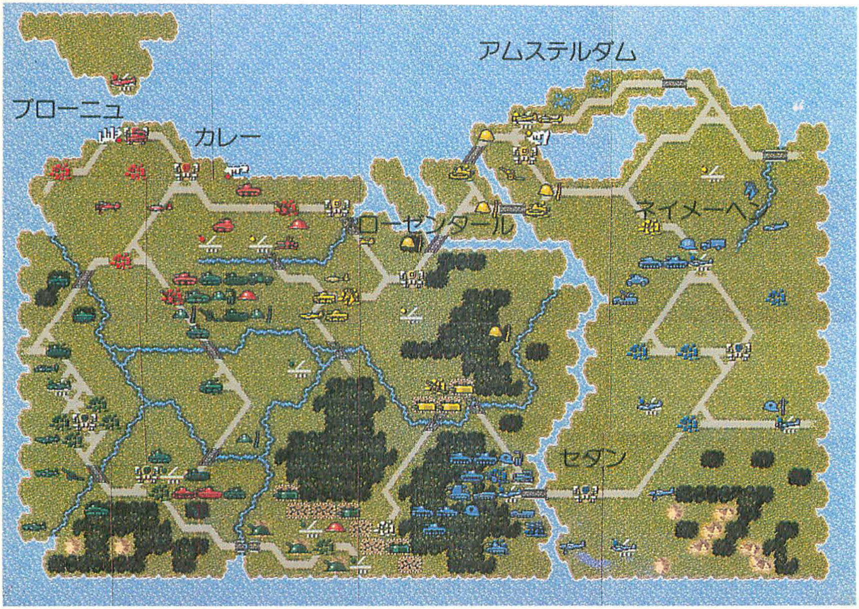
イギリス、フランス、オランダ、ベルギーの4ヵ国を相手に戦わなくてはならない。攻め方をよく考えて侵攻せよ。

参加国&生産可能ユニット数			
ドイツテイコク	32	イギリス	16

フランス	32	オランダ	8	ベルギー	12

南西の要塞突破は部隊の消耗が激しいので無謀

敵の航空機の数が多くなり、しかも南西はがっちりと要塞で固められている。プレイヤーの生産首都が要塞東にあるため、どうしても西の要塞を力で攻めたくなるのだが、ここはわざと部隊を北へと迂回させ、オランダ、ベルギーと生産首都を占領していこう。激戦が予想されるのはマップ中央。敵の航空機の数が多く、地上間接攻撃のカノン砲を叩くためにはイギリス、フランスの戦闘機に注意して、戦闘機のBf109Eで、地上部隊と急降下爆撃機Ju87Bを支援しながら攻めること。フランス、イギリスの生産首都は川が侵攻のじゃまになるので注意。



ちょっとひとこと

歴史の中で苦悩した、ドイツ国防軍の将軍たち

ゲームが進むにつれ、ドイツ軍の苦しさがわかってくる

アメリカの参戦と、ソビエトへの侵攻が、いかにドイツにとって苦しい戦いとなったかが、このゲームをしていてよくわかる。戦争は始めれば勝つか負けるかのどっちかだ。ポーランド侵攻を開始して、フランス占領までは順調に進んだドイツだったが、イギリス本土攻撃、北アフリカ戦線でのアメリカのイギリス支援、東部戦線での天候、さらにソビエト軍との戦いで苦戦。しかし、始めてしまった戦争は、勝ち続けなくてはならない。これを一番感じたのが指揮官の将軍たちだ。

ゲームをプレイしていると、将軍たちの苦悩をプレイヤーたちも感じることだろう。これはきっと開発スタッフの、ゲームや戦争に対する真のテーマではないのだろうか？　戦争を遊びとして作られたゲームではないことがプレイをしてみてわかってくるのだ。

本当に　これだけの数の敵とドイツ軍は戦ったのか？

このゲームの超難解マップでプレイすればわかるのだが、マップ後半は敵の数がものすごく多い。しかも敵のユニットが進化しているため、快進撃は夢の夢となる。ゲームシステム上、総合部隊数が256部隊と制限があるが、本当の戦いはそれを遥かに上回る。第一次世界大戦で敗北したドイツが自ら戦いを始めた、第二次大戦だけに、負けた場合のドイツがどうなるかをよく知っていたのは、戦線で指揮をとる将軍と兵士たちだった。それだけに始めてしまった戦争で、負けを覚悟しながらも戦い続けなくてはならなかったのだ。「1941年から1945年まで本当に戦えたのはすごい」という人もいる。

名将紹介

ハインツ
クーデリアン
ドイツテイコク

電撃戦の生みの親

第一次世界大戦のアミアンの戦いで、ドイツが構築した要塞を、イギリスの戦車部隊に突破され、大きなショックを受けたドイツ国防軍は、戦車の研究を始めた。このときのメンバーのひとりにハインツ・クーデリアンがいた。戦車の威力を十分に発揮させるため、各種の兵器が同じ速度と機動力を持つ必要がある。こう唱え、ドイツ機甲師団を誕生させた。しかし軍部ではあいかわらず歩兵主体の編成が重視され、ポーランド侵攻でグーデリアンの理論が証明される形となった。

MAP●8
フランスソンム

◆難易度◆　★★

●基本攻略期間
1940.6.5〜1940.8.13

フランスマジノ線攻略マップその1。鉄壁のマジノラインと背後に控えたフランス、イギリスの2ヵ国を相手に戦う、手ごたえのあるマップだ!!

イタリア軍とLEEB　AGrの同盟軍がいるにもかかわらず、イタリア軍は山に囲まれ身動きがとれない。LEEB AGr軍はマジノ要塞の攻撃を受け、ボロボロの状態。序盤はプレイヤーだけでフランス、イギリス2ヵ国を相手に戦わなくてはならない。キャンペーンモードは経験値の上がった部隊の継続、むだな損害は避けたいものだ。

キャンペーンモードは配置、生産の場所に要注意

1ターン目の配置、生産のときに注意することは、西の海上から2部隊の航空機と、イギリスの軽巡洋艦がプレイヤーの生産首都にせまってくる。うっかり海岸付近に地上部隊を配置、生産すると、移動するまえに部隊が攻撃を受けてしまう。鉄則として初期の配置、生産は戦闘機を軸にすることだ。できれば、じゃまな軽巡洋艦を急降下爆撃機Ju87Bの編隊で沈めてしまえ。注意することは、西から2部隊の敵航空機が襲ってくることだ。

地上部隊の前進が川にじゃまされてままならない

西の海上にはイギリス艦隊、東の山側にはマジノ要塞がひかえ、部隊は左右から攻撃を受けるおそれがあるため、侵攻ルートが狭く、なかなか前進できない。しかも部隊の前方にいくつもの川がひかえ、地上からのフランスへの侵入路が限られている。

地上部隊の侵攻前に戦闘機に爆弾を装備させ、対岸に配置しているフランス軍のカノン砲を叩くこと。戦闘機以外だと、敵の航空支援が激しいため、大きなダメージをくらう。敵の航空機対策として、対空攻撃ユニットを多めに作っておくといい。

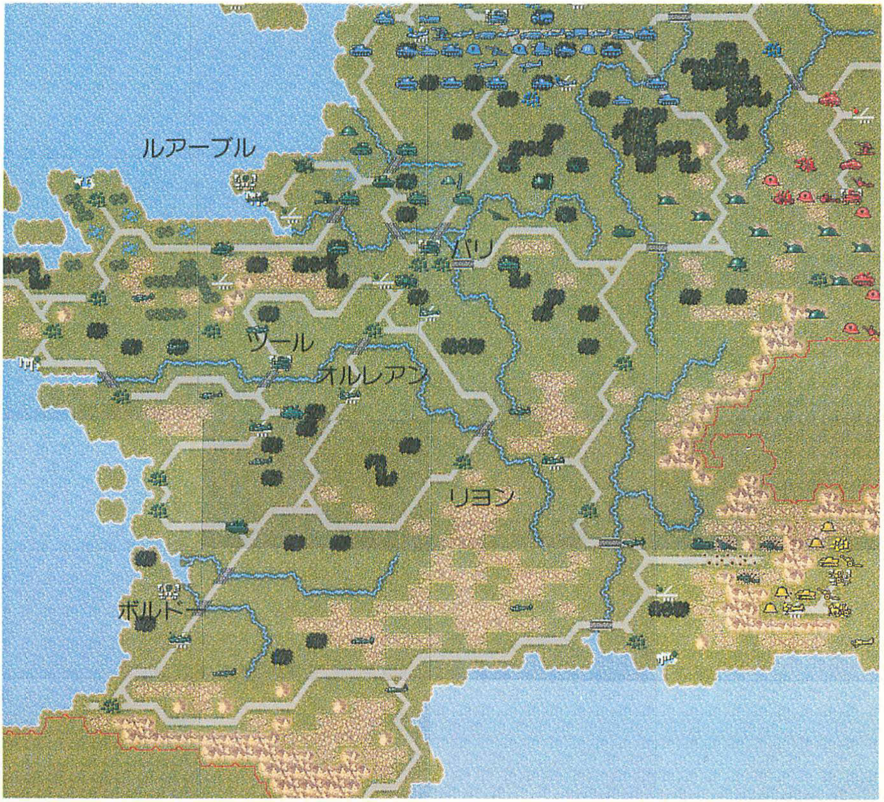


参加国&生産可能ユニット数					
ドイツテイコク	40	LEEB AGr	20	イタリア	12
フランス	48	イギリス	12		

軍事費を増やさないと、補給、補充ができなくなる

このマップは、かなりの消耗戦が予想される。こまめに都市でユニットの補充をしないと、どんどん部隊が減ってしまう。かなり補給、補充に問題があるマップなのだ。都市数が少ないため、工作部隊で都市の生産力を上げておかないと、あっという間に軍事費が底をついてしまう。早い時期に、工作部隊で都市の生産力を上げておこう。これまでの説明が序盤での戦い方だ。

中盤のポイントは、制空権を握るために、いかに早くイギリス軍を叩き、生産首都を後方に押しやるか。そしてフランス生産首都に、どれだけ速いスピードで、地上ユニットを侵攻させることができるかだ。もしイギリス軍を全滅させて、フランス軍だけとの戦いにもちこめれば、敵のユニットがフランスだけとなるので戦いは有利に展開する。



MAP●9
フランスマジノ

◆難易度◆　★★☆

●基本攻略期間
1940.6.5〜1940.7.24

マジノ要塞に包囲されたプレイヤーのドイツテイコク軍。ユニット生産都市がマジノ要塞の射程内。これって本当に勝てるのか？

フランスソンムマップと地形は同じだが、プレイヤーの生産首都の場所がフランスソンムマップのLEEB AGr軍の場所になっている。地上ユニットを配置、生産すると次のターンでマジノ要塞にボロボロになるまで攻撃を受ける。スタンダードモードの場合は、敵の攻撃前に移動できるが、それでも次のターンで生産するのが怖い。

このマップは配置、生産をうまくしないと部隊の被害が甚大になり、フランス攻略ができなくなるのだ。

マジノ要塞を破壊するまでは、地上ユニットは生産しないこと

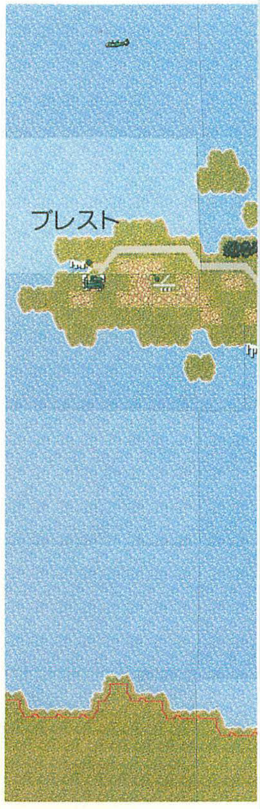
マジノ要塞攻略は航空ユニットで叩く方法がベスト。航空機の配置、生産はBf110CとBf109Eを中心に構成しよう。Bf109Eは制空権をとるための対空ユニットで、Bf110Cは地上攻撃と対空防御力があるからだ。Ju87Bを使いたいところだが敵戦闘機のえじきになるので制空権を握るまではがまん。

地上ユニットの配置、生産は？

マジノ要塞を破壊して、生産都市の地域が要塞の射程外になってから、地上ユニットの配置、生産をするといい。あわてて生産するとそれだけ被害が大きくなる。

配置、生産をする場合、必ず補給車を配置、生産すること。フランスまではプレイヤーの都市はひとつもない。補給車がない場合、補給を断たれた部隊の燃料切れ、弾切れユニットが続出する。

また、補給車は地上部隊で守りながら進むこと。さらに補給車の燃料には限りがあるので1部隊たらずでは絶対に補給に支障をきたすので要注意。



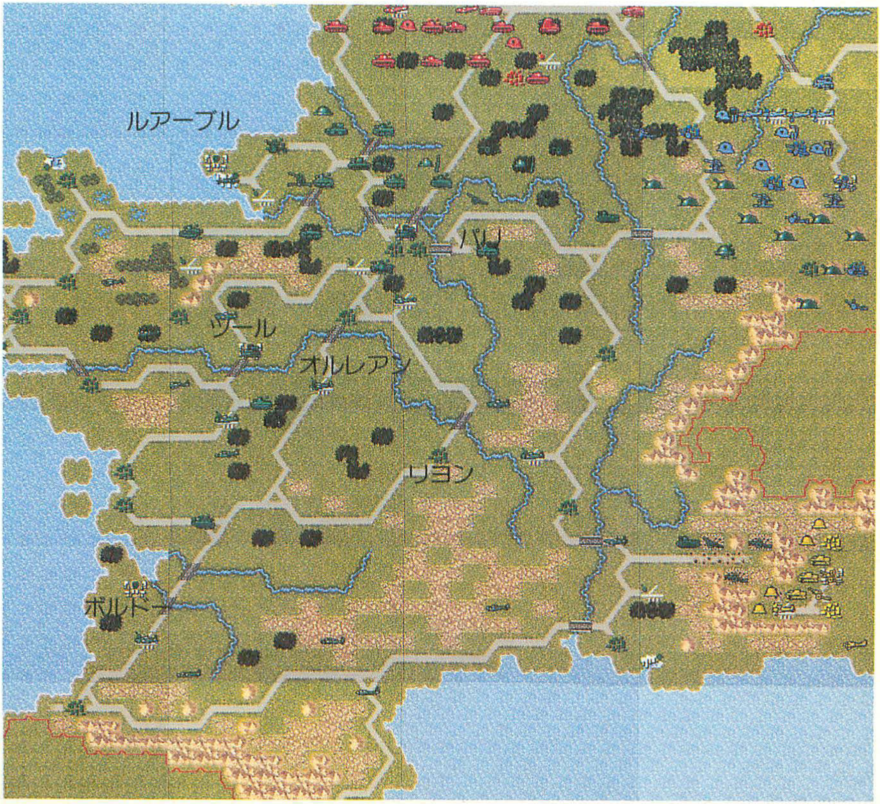
参加国&生産可能ユニット数

ドイツテイコク	40	Bock AGr	30		12
フランス	48	イギリス	12		

Bock AGrと共同でフランス軍を叩け

要塞攻略が終わったら、航空ユニットの経験値もおのずとアップしているはず。きっと同盟軍のBock AGrが苦戦しているはずだ。この航空ユニットをフランス軍、イギリス軍に差し向けてやろう。中盤から後半は同盟軍のBock AGrとの共同作戦で戦うことになる。

もし完璧にマジノ要塞を破壊できたら、要塞北西のフランス軍の都市を占領して生産力を上げ、部隊をふた手に分けて、フランス生産首都へと迫る方法が取れる。マジノラインを西に進む部隊と、Bock AGrと共同で南下する部隊だ。この方法を取れば二重三重の波状攻撃も可能で、しかもフランス軍の攻撃を分散できる。ここまでくれば、あとはフランスソンム同様の攻めかたができる。



MAP ● 10
バトルブリテン

◆難易度◆　★★★★☆

●基本攻略期間
1940.7.10〜1940.9.7

キャンペーンモードでこのマップに進むことができる人は、超上級プレイヤー。ただし、歴史同様勝利を得ることは不可能にちかい。

このマップは、スタンダードモードはもとより、キャンペーンマップでも勝利は不可能にちかい。なぜなら、イギリス本土への侵攻は航空機しかないからだ。イギリスの都市、空港、生産首都を占領するためには、輸送機のJu52g5eに歩兵を搭載して、しかも空港で歩兵を降ろさなくてはならない。このマップでは不可能にちかい。

参加国&生産可能ユニット数			
ドイツテイコク	48	イタリア	8
イギリス	40		

制空権を握ることは不可能なので攻撃方法を考えるべし

このマップに勝てれば、これほど楽しいことはない。なにしろ派手な空中戦が思う存分楽しめて、イギリス本土爆撃の満足感をも味わうことができるだからだ。実際にはそうはいかない。まずイギリス本土は縦横無尽にレーダー網がしかれ、索敵中級でも、しっかりと航空ユニットが捕足されてしまう。さらに、ドイツの空港はイギリス本土にはひとつもないため、戦闘機は1ターンで引き返せざるをえない。援護なしで爆撃機を飛ばすことほど無謀なことはないわけで、考えなしで攻撃すると、飛行機が次々とドーバー海峡に落ち、悲しい運命となる。



ちょっとウラワザ……………

索敵・天候の変更で有利な戦い

どうしてもコンピュータに勝てない人のためのハンデがこれ。通常の設定は天候ON・索敵中級にしておく。自分のターンが来たときに天候OFF・索敵と初級にする。天候OFFにすれば嵐だろうと大雪だろうと関係なく敵を攻撃でき、索敵ですべての敵を見れるので便利。

イギリス本土爆撃はしっかりとした侵入ルートが必要

最短距離のドーバー海峡を渡り、イギリス本土の爆撃は敵の攻撃が激しくて無理。ではこのマップで勝つことはできないのだろうか？　かろうじて一矢報いる方法がある。マップ西ルートと、東ルートからの2方向から爆撃機で本土爆撃を敢行することだ。ただし一気に大部隊で攻めること。しかも、攻撃機と戦闘爆撃機はドーバー海峡最短距離のマップ中央から飛び立ち、おとりとなる。これでもかなり大きな被害を被るのだが、なんとか爆撃敢行は可能。次に問題となるのは爆撃場所だ。最初の生産首都より北、なるべくイギリス戦闘機が分散しやすい場所がいい。レーダーと40ミリボフォースに注意しながら、都市に絞り爆撃しよう。それが成功してから空港爆撃の順番がいい。経済戦にもちこめれば、航空ユニットの戦いだけにお金を使うので、勝てる可能性も高くなる。



MAP ● 11
シーライオン

◆難易度◆　★★★★

●基本攻略期間
1910.9.19〜1940.11.17

バトルブリテンでドイツ空軍が勝利をおさめ、イギリス本土上陸作戦として考えていた「あしか作戦」がこれだ。

バトルブリテンと違い、陸、海、空の戦いが楽しめる。キャンペーンモードでこのマップに行くことができたプレイヤーは、このゲームの王者といっても過言ではない。それだけ、ここまでの道のりが難しいのだ。このマップはスタンダードモードの場合、かなり広範囲にドイツ軍の部隊が分散している。まず、部隊を作戦のためにまとめることから始める。また、キャンペーンモードは、作戦のために生産首都から部隊を移動させることから始まる。

潜水艦と艦隊をうまく使い、有利な展開に持ち込むしかない

スタンダードモードは、ドイツ軍虎の子の艦隊が生産首都付近にいる。この艦隊をイギリス本土の艦砲射撃用に温存させておくのだ。艦隊をイギリス本土沿岸に移動させるためには、海上にいるイギリス艦隊と潜水艦がじゃまになる。そのために3部隊ていどの潜水艦隊を作り、海上にいるイギリス艦隊を攻撃する。潜水艦は駆逐艦や軽巡洋艦、雷撃機に注意して、無抵抗の戦艦を襲うといい。ただし、潜水艦は速度が3、とのろいので、捕捉されると逃げようがない。これが海上ユニットの使い方だ。航空機は対空攻撃ユニットが存在するあいだは、フランス上空までイギリス航空機をおびき寄せ、経験値上げを含めて叩くこと。爆撃機はバトルブリテンの応用、北東ルートと北西ルートからイギリス本土に侵入、北の都市から爆撃していくと被害が少ない。この方法で海と空からイギリスを攻めるといい。沿岸砲台とレーダがなくなり、戦艦さえいなくなれば、マップの難易度はぐっと下がる。この後で揚陸艦を使った上陸作戦を開始すればいいわけだ。



参加国&生産可能ユニット数			
ドイツテイコク	52	イタリア	8
イギリス	64		

キャンペーンモードは、スタンダードモードよりさらに難しい

スタンダードはユニットが初期配置されているため、生産首都から配置、生産したユニットを移動させなくてもすむ。しかしキャンペーンモードの場合、ユニットを配置、生産して、さらに目的地まで移動させなくてはならない。コンピュータ側は初期配置されているため、数ターン分プレイヤーが遅れる。難易度が高くなればなるほどキャンペーンモードのほうがつらくなるのだ。

たとえ、このマップで勝ったとしても、かなりの数の部隊数を失なうこととなる。その結果、次のマップでの初戦がつらくなる。

このマップで、もし攻略期間の日数が残っていたら、次のマップのためにユニットの補充をし、余分な部隊を処分、バランスのいい部隊構成にしておくことをおすすめする。特に、地上ユニットが少なく海上ユニットが多い構成になりがちだからだ。



MAP ● 12
ユーゴスラビア

◆難易度◆　★★

●基本攻略期間
1941.4.6〜1941.5.10

5ヵ国同盟軍対1ヵ国の対戦マップで、たった1ヵ国の敵はユーゴスラビア軍という弱小国。しかし、うっかりしているととんでもないことに。

索敵・天候の設定で、マップの難易度が大きく変化するマップがあるが、このマップがそれ。索敵を上級にしてプレイすると、索敵範囲外の敵が何をしているのか確認ができない。そのため、索敵範囲内ぎりぎりで、敵の部隊が侵攻してきていることがある。このマップがいい例だ。

歩兵の怖さを思い知らされるマップだ

このマップは、あらゆる場所にいるユーゴスラビアの占領ユニットを、いかにこまめに叩くかが勝利のカギ。そのためには同盟軍をあてにしてはならない。部隊をかたよらせず、しかもユーゴスラビア軍の部隊をひとつひとつつぶしていくつもりで、南へと攻め降りていこう。特に西側にいる敵は、山岳にへだてられている。この敵を叩くには攻撃機の爆装で叩くこと。敵の占領ユニットの動きに、注意して進めば、それほど恐しいマップではない。ここのところをしっかりと頭に叩きこんでおこう。



参加国&生産可能ユニット数			
ドイツテイコク	52	クライスト	16
ハンガリー	12	イタリア	16
イタリア	8	ユーゴスラビア	36

ちょっとひとこと……………

コンピュータの思考ルーチンに性格をもたせようとした。

ゲームをプレイしていると、役にたたないイタリア軍など、何となく各国の特徴がでている。思考ルーチンに性格があるわけではないのだが、ユニットの配置や地形で微妙なユニットの性格がでているのだ。これは、開発者が思考ルーチン性格を持たせようとしたためなのだ。

かたよった侵攻をしたり、同盟国をたよりにしていると……

索敵上級、天候ONにして戦ってみると、難易度がグンと上がる。ユーゴスラビア軍の動きがまったく見えず、しかもマップ上に点在しているのだ。プレイヤーの生産首都がマップ北中央にあるのに注目してほしい。この設定は、東、西、南のどこからでもプレイヤー生産首都が占領可能ということなのだ。しかも、侵攻すればするほど、東西両翼から生産首都が脅かされる。どうすればいいのか？　まず部隊をかたよった方向に集中させないこと。いつでも生産首都に戻ることができる態勢でユニットを動かす。ユーゴスラビア軍の部隊の中にSM.79という爆撃機が配置されているのに注目。この爆撃機が同盟軍の生産首都を爆撃することがある。どんな大部隊でも生産首都を破壊されれば、あっという間に消滅する。そこを歩兵に占領され、新たな生産首都を作られてしまうのだ。



MAP●13
ギリシア

◆難易度◆　★★

●基本攻略期間
1941.4.6〜1941.5.30

地中海を部隊にしたタテに長いマップで、イギリスの生産首都の移動先が南の島にある。ここに移動されると攻略がやっかいだ。

プレイヤーのドイツテイコクの同盟国はイタリアのみ。しかも、生産可能ユニット数が、わずか16と少ない。それに比べて敵はイギリス、ギリシア、ユーゴスラビアの3ヵ国。地上戦だけではなく、海上ルートや生産首都の占領方法、移動先などをよく考えて作戦をたてなくてはならない、頭脳プレイが要求されるマップ。

絶対に最終生産首都を、南方の小島に移動させるな

南北にタテに伸びた複雑な地形で、半分が海といったマップ。プレイヤーの生産首都は山岳に囲まれ、配置、生産した部隊の移動がままならない。イギリスの最初の生産首都がすぐそばにあり、占領するのは時間の問題と思われるが、包囲すると生産首都が移動し、どんどん南下していく。今まで同様に力押しでイギリスやギリシアの生産首都を取っていくと、最後は海上に浮かぶ島にまで移動してしまう。こうなると配置、生産港がないため、揚陸艦を使っての上陸作戦ができなくなり、輸送機を使わなければなくなる。先に最終移動生産首都を占領するか、爆撃機で爆撃して、陸づたいの生産首都で、ゲーム勝利に持ち込む作戦をとる頭脳プレイが必要だ。

参加国&生産可能ユニット数					
ドイツテイコク	52	イタリア	16		
イギリス	20	ギリシア	24	ユーゴスラビア	16

名将紹介

エル・ウィン ロンメル
ドイツテイコク

「砂漠の狐」と異名をとった名戦略家

北アフリカ戦線までは無名の将軍であったが、少数の機甲部隊を迅速に移動、地形を巧みに利用して敵を叩く、といった方法で、連合軍に大打撃を与えた名戦略家。最前線から指揮をとる独自の方法や、対戦車砲を巧みに使った攻撃、木製のダミー砲を使い、敵を混乱させるなど、ユニークな戦法で敵を攪乱した。また、捕虜に対しても紳士的な態度で接したことから、味方だけでなく敵からも賞賛を受けた将軍である。1944年に自殺をした。

ギリシア軍のトーチカと艦隊、イギリス軍の艦隊をうまく攻めろ

地上部隊や航空部隊の攻め方は比較的らくなのだが、問題は生産首都付近のトーチカをすみやかに叩き、海上にいる敵の艦隊をどう攻撃するかが問題。とくに戦艦の経験値が上がるとやっかいなので、早めにJu87Dに1.4t爆撃を装備して集中攻撃しろ。



MAP ● 14
バルトショコク

◆難易度◆　★★★

●基本攻略期間

1941.6.22〜1941.9.29

1941年6月22日、日曜日、午前3時、朝もやをぬって、ドイツ軍の3680両の戦車と、2770機の航空機がソビエトへと侵攻を開始した。「バルバロッサ作戦」が始まったのだ。

このマップの開始年月が、バルバロッサ作戦発動と同じ日付だ。マップは、東プロイセンから侵攻を開始した北方軍集団がリトアニア、ラトヴィア、エストニアを占領して、レニングラードをめざす。侵攻開始当初の敵は旧式な部隊ばかりなので、らくに戦線を拡大できるが、最終目標のレニングラード周辺から移動してくる敵は手ごわい。

レニングラードからの敵部隊に注意

レニングラドFtの初期生産首都は、1ターンでも早く包囲してしまうこと。そのためには、航空機を生産都市と空港の上に持っていき、敵のユニットの生産を阻止して、地上ユニットで、早く包囲してしまうことだ。モタモタしていると、対空ユニットを大量に生産され、しかも、内陸から敵航空機が移動してきて、包囲も占領も難しくなる。また、レニングラードのソビエト艦隊攻撃のために潜水艦を生産しておこう。

同盟国フィンランドは戦力にはならないが…

フィンランド軍の戦力は弱いユニットばかりで、部隊数も16と少ない。しかし、この同盟国はレニングラードのレニングラドFtの主力部隊とソビエト艦隊、ノーザンFtを引きつける役割をしてくれる。おかげでプレイヤーの侵攻がらくになるのだ。しかし、弱いフィンランド軍を相手に、敵部隊が経験値を上げているのは必至。つまりこのマップはレニングラードに向かえば向かうほど、経験値の高い敵に遭遇する確立が高くなり、部隊の消耗も激しく、侵攻スピードが遅くなる。さらに注意することは、都市、空港が少ないので、補給をこまめにすることだ。



参加国&生産可能ユニット数			
ドイツテイコク	64	フィンランド	16
レニングラド	64	ノーザンFt	12

名将紹介

ゲオルギー・ジューコフ

ソビエト軍

ドイツ第6軍を包囲した司令官

1932年フルンゼ陸軍大学に入学、戦車と落下傘の専門家となる。ノモンハンで日本軍と戦い、'43年に元帥になる。'44年には、ウクライナ作戦を指揮、'45年ベルリンを占領する。スターリングラードのパウルス第6軍を包囲したのもこのジューコフの指揮による。



MAP ● 15
スモレンスク

◆難易度◆　★★★

●基本攻略期間
1941.6.22～1941.10.9

独ソ戦ふたつ目のマップ。万を辞したソビエト軍が、トーチカでいく重にも要塞を築き、プレイヤーの侵攻を待ちかまえている。

バルバロッサ作戦の第一段階として、ドイツ軍はレニングラードを目指す北方軍集団、モスクワを目指す中央軍集団、キエフ、ウクライナを目指す南方軍集団の合計153個師団、の3軍集団で侵攻を始めた。このマップは中央軍集団の戦いで、ミンスク、スモレンスクを目指すこととなる。

史実どうりの電撃作戦が、果して本当に行えるか？

史実の侵攻として考えると、プレイヤーのドイツテイコクは最終目標地点が東のスモレンスクから南下、キエフへ、同盟軍クライストはキエフへと侵攻する。つまり、スモレンスクを占領したら部隊を南下させ、クライストの目指すキエフを北と西から包囲する形を取ることとなる。実際のゲーム上では敵のトーチカ攻撃で、ここまでたどりつくのは難しい。

スタンダードモードとキャンペーンモードの違い

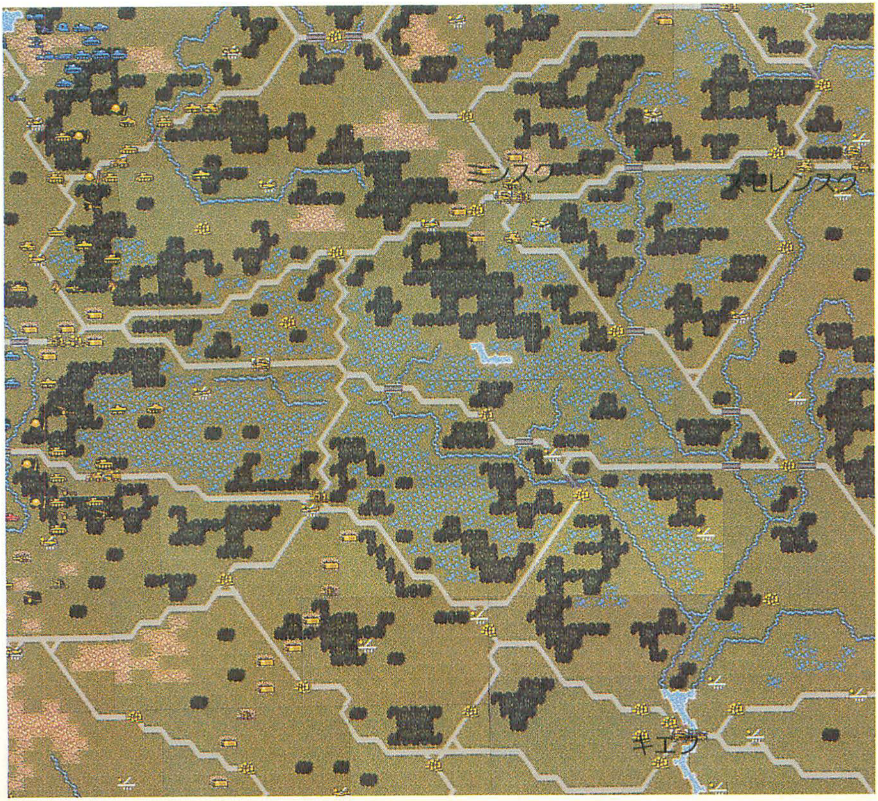
スタンダードモードは西の端に、南北に部隊が配置されているため、初戦の侵攻が比較的らく。しかもユニットの中にはカールセンシャなど射程の長いユニットもあり、トーチカを叩くのにはとても便利なのだ。航空機で、まずドイツテイコク軍生産首都すぐ東の、トーチカで守られた橋を奪取。その後、北に配置している部隊と敵を挟み撃ちにする。キャンペーンモードの場合は、北に配置された部隊がいないだけに、効率のいい戦いを要求されることになる。橋の両側のトーチカを落とすとしても、その他のトーチカは破壊せず、敵の新たな生産ユニット数を、なるべく増やさないように戦うことだ。



参加国&生産可能ユニット数					
ドイツテイコク	64	クライスト	36	ハンガリー	16
ウエストFt	64	SW　Ft	56		

同盟軍クライストの戦いで作戦が変わる

クライスト軍が単独でキエフを奪取することは難しい。クライスト軍のキエフ奪取を早目にできるように力を貸してやろう。まず、ドイツテイコクの侵攻ルートとして、主力はあくまでもマップ北から南の敵を圧迫させながらミンスクへと進む。むやみにトーチカ攻撃は避けること。そして航空機と地上部隊のために、補給場所となる都市、空港を早めに占領にすること。これが主力部隊の戦い方だ。次に分散させた部隊を作り、背後から、キエフのソビエト軍SWFtを叩き、クライスト軍の侵攻をらくにしてやること。クライスト軍の部隊の消耗が激しいと、ドイツテイコクの主力部隊の侵攻速度にブレーキがかかるからだ。間違っても、中央突破でトーチカ攻略はしないこと。トーチカは19あるので、破壊さえしなければ敵は19の部隊を生産できないことになる。



MAP ● 16
ウクライナ

◆難易度◆　★★★★

●基本攻略期間
1941.6.22〜1941.9.29

バルバロッサ作戦の中で、南方軍集団のオデッサからクリミア半島への侵攻マップがこれ。縦横無尽に広がる鉄道とトーチカ要塞をどう攻める？

スタンダードモードとキャンペーンモードの違いは、スタンダードモードの場合、すでに初期配置され、しかも数部隊がマップ南のオデッサまで到達している。キャンペーンモードはハンガリー、ルーマニア軍を支援すべく、マップ北西の生産首都から、部隊を配置、生産して侵攻しなくてはならないため、数ターン遅れた形となる。

なんとか同盟軍は、配置地点を守り抜いて欲しいと祈るばかり

プレイヤーは北西の端に生産首都がある。同盟軍にハンガリー、ルーマニアの２ヵ国があるが、戦力的に心もとない。この２ヵ国が敵の攻撃を受けて壊滅する前に、マップ南の海岸付近にあるオデッサと、マップ北東のキエフに向けて部隊を進出させる。

部隊のこまめな補充がゲームの展開をらくにする

部隊の補充は鉄則なのだが、これだけ前線の伸びたマップともなると、生産した部隊を最前線まで移動させるターン数が、無駄になる。それを防ぐためにも、補給拠点となる都市や空港を占領して、こまめに部隊の補給と補充をしておこう。ユニットとして使えるのは航空機のBf110E。燃料が72あり、爆装で使用すると500キロ爆弾が搭載でき、対空能力もあるため、地上支援には最適のユニットだ。ソビエト軍の注意するユニットは、対空、対甲両用攻撃が可能なユニットZisAAと、対空間接攻撃と対地攻撃ができるIAG-10AAだ。地上ユニットとしてはBT-7Mを早めに叩いて、T-34/76Aに進化させないこと。そしてKV-ⅡA自走重歩兵砲と、間接地上攻撃ができる自走ロケットのカチューシャに注意。

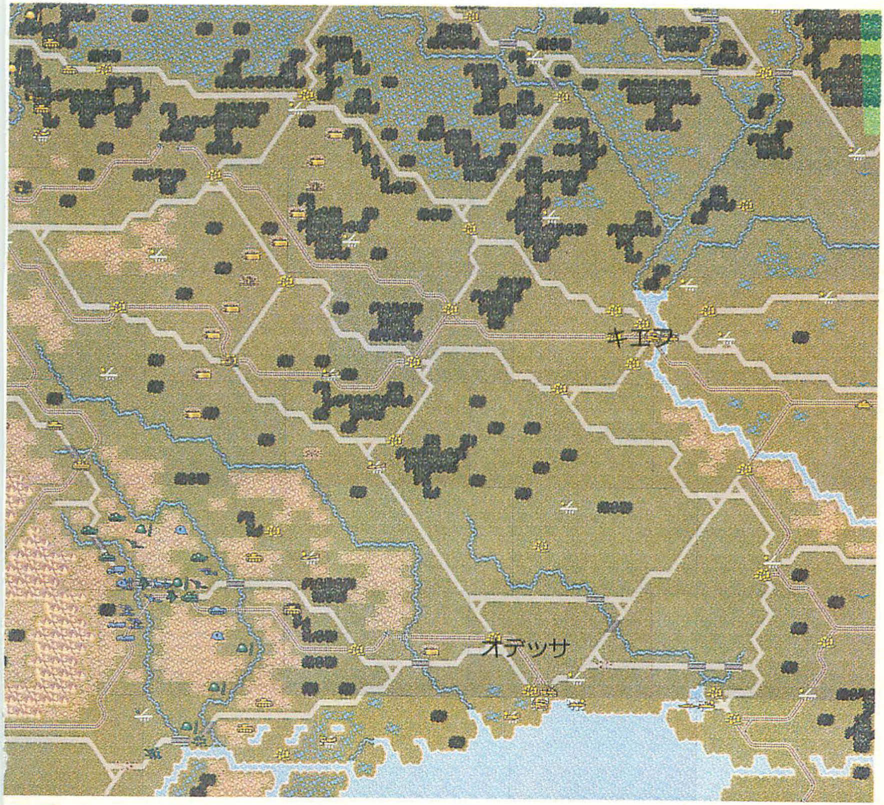


参加国&生産可能ユニット数					
ドイツテイコク	64	ハンガリー	12	ルーマニア	20
ソビエトレンポウ					64

トーチカはやたらに破壊しないこと

ゲーム中盤ともなると、どうしても戦わなくてはならないのが、トーチカで南北に築かれた要塞だ。10あるトーチカ要塞は航空機の攻撃で叩くしか最善策はなく、それでも強固にできている。この要塞を突破しなくては、キエフへの侵攻は難しい。まず、2本の鉄道の両側にあるトーチカを破壊して侵攻ルートを築くことだ。この場所は都合のいいことに、道路も敷かれていて、部隊の移動に最適なのだ。このふたつの場所を通過して、北からキエフに移動して、第2の生産首都を目指すといい。できれば、第3の生産首都となるベルコブを先に占領してしまうと、北ルートを侵攻しているプレイヤーの移動が少なくマップ攻略ができる。

ただし黒海のソビエト艦隊と戦わなくてはならないので、航空兵力の分散をしいられてしまう点、注意が必要だ。



MAP ● 17
モスクワ4Pz

◆難易度◆ ★★★★

●基本攻略期間
1941.10.2～1941.12.10

中央軍集団が侵攻したマップがこれ。冬の訪れとともに地獄の戦線と化すこのマップで、果たしてモスクワへとたどり着けるだろうか？

マップの難易度も上がり、天候をONにしていると、一面雪となり、地形に部隊の足が取られ、移動ができにくくなる。マップ南にドイツの名将率いる同盟軍のクーデリアン部隊がいるのだが、敵のブリヤンスクFtとの戦いで、かなりの部隊消耗が予想される。トーチカの要塞もさらに強固となり、苦しい侵攻に覚悟が必要だ。

ブリヤンスクFtは、最初の軍事費がなんと0!!

グーデリアンの部隊が、うまく敵のブリヤンスクFtを攻めてくれると、戦いがらくになる。1ターン目、ブリヤンスクFtの軍事費は0なのでユニットの生産ができない。しかし、ターンが長引くと第2の都市数を誇るだけに、手ごわい相手となる。初戦の作戦をじっくりと練ることが必要。

敵の生産首都を、早めに東へ移動させてしまうこと

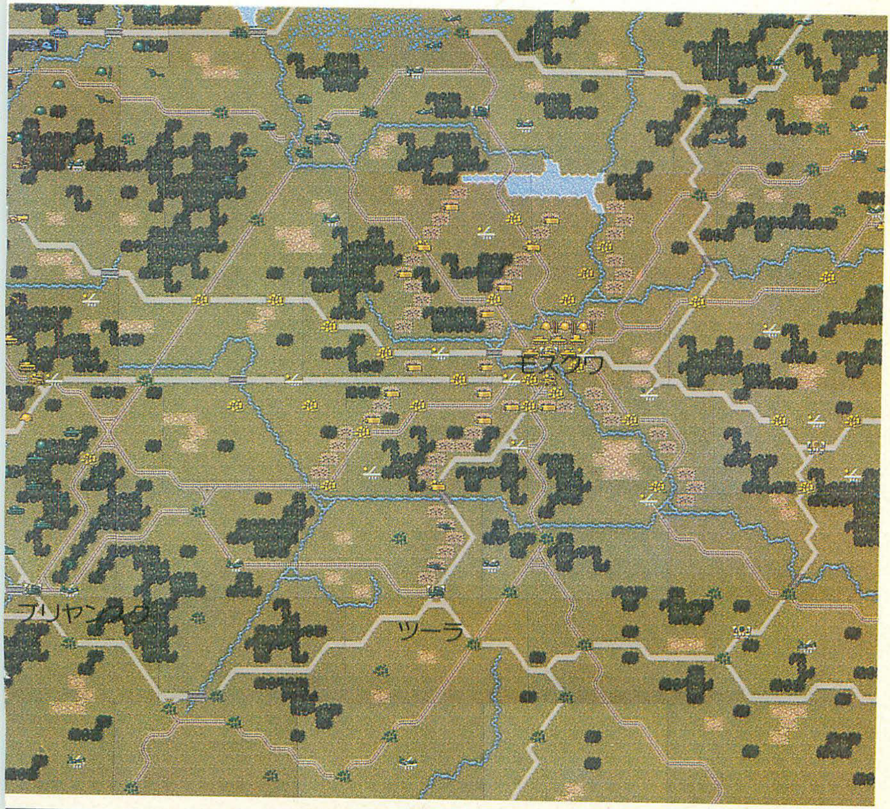
まず、プレイヤーの主力を、カリーニンFtとウエストFtに向ける。グーデリアンを補佐しながら、ブリヤンスクFtの初期生産首都を早めに占領してしまうこと。そのためには、対峙している最前線の敵の部隊を、早めに壊滅状態にしておく。しかし、対峙している敵部隊はカリーニン、ブリヤンスク、ウエストの3軍構成で、しかも中央を受け持つウエストFtは、軍事費、都市数と強力な軍団だ。まずは制空権を握り、敵のカノン砲を叩いて、うまく北側から敵3軍集団を圧迫できればしめたものだ。あとは扇状の侵攻をすればいい。



参加国&生産可能ユニット数			
ドイツテイコク	64	グーデリアン	40
パルチザン	8	カリーニンFt	40
ブリアンスクFt	40	ウエストFt	64

カリーニンFtから攻略していくとらく?

ソビエト軍のウエストFtは、要塞化した16のトーチカで守られた生産首都。この初期生産首都を最初に攻め落とすには多大な部隊の消耗が予想される。まず、北のカリーニンFtの初期生産首都に迫り、北からウエストを圧迫。さらに、南の同盟軍グーデリアンと強力して、南からも挟み撃ちする方法がとれる。ただし、首都の見えないパルチザンに注意しないと、せっかく占領した都市、空港を取られ、補給路が断たれてしまうので注意が必要。このマップは広大な平原で、しかも天候をONにすると雪が降り侵攻を雪にはばまれ、雪解けは一面が泥沼と化し、部隊がまったく動けなくなる。さらに飛行場が少ないマップのため、航空機の補給をおこたると、次々と航空機が燃料切れで墜落してしまうことがある。つまり、補給が大切なマップでもあるのだ。



MAP ● 18
モスクワ2Pz

◆難易度◆ ★★★★☆

●基本攻略期間

1941.10.2～1941.12.10

モスクワ４Ｐｚと同じマップだが、同盟軍ヘープナーが北、プレイヤーのドイツテイコクが南と、４Ｐｚと逆に配置されているマップがこれ。

同盟軍との配置が南北逆であるにもかかわらず、マップの難易度が違う。前マップのグーデリアンは、地上部隊が主力だったが、ヘープナーは航空兵力をかなり持っている。その点ヘープナーの部隊のほうが有利に見えるがそれが逆。航空機の燃料補給と補充はお金がかかり、しかも空港が少ないため、派手に戦えるのは初戦だけ。

まずブリヤンスクFtの初期生産首都を早めに落とせ

ブリヤンスクFtは軍事費が０のため、次のターンでユニットの生産ができない。航空機で、射程５のいやな対空ユニット、76ミリAA砲をつぶし、最前線にびっちりと配置されている、敵の地上部隊を早めに叩いてしまおう。さらに捨て身で、ブリヤンスク初期生産首都付近の生産都市、空港を爆撃してしまえば敵の部隊生産数も少なくなる。

スタンダードモードのほうが、キャンペーンモードよりらく

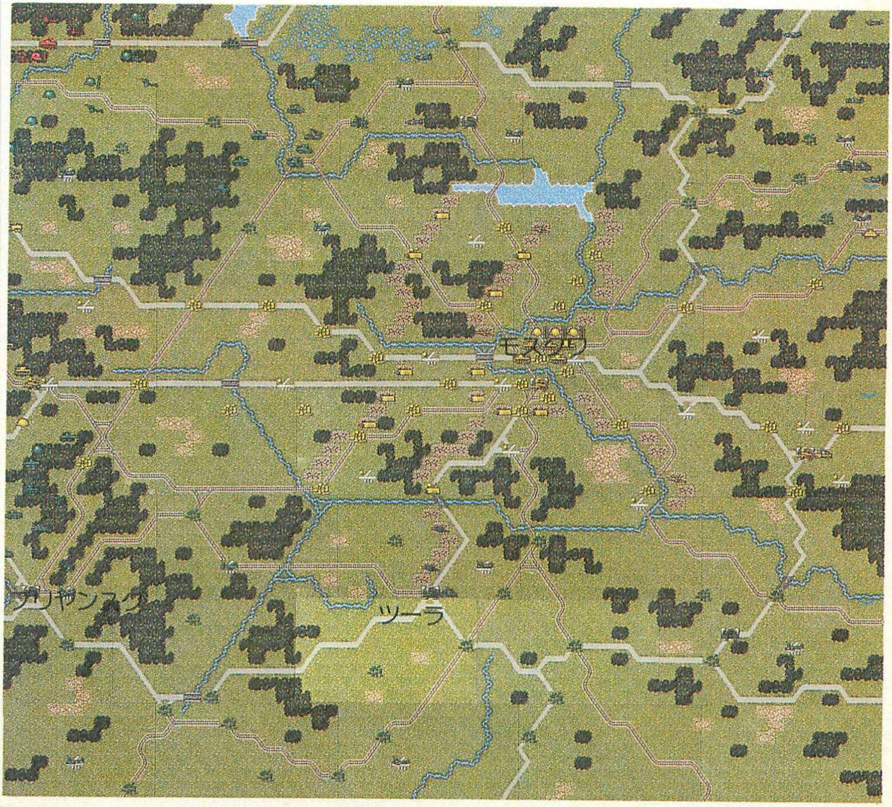
キャンペーンモードは１ターン目は配置、生産で終わってしまう。ソビエト軍が生産首都付近まで進出しているため、先手をソビエト軍に取られ、苦しい戦いとなる。ともすると、スタンダードモードが敵最前線の切り崩しであるのに対して、キャンペーンモードは逆に敵の部隊に包囲される形となる。これは４Pzでも同様で、南北に延びた戦線を敵の３軍にばらばらに分断され、同盟軍との連携プレーが取れない状態に陥ってしまうことが多い。これは、ソビエト戦線すべてにいえることで、初戦で、いかに早く、南北に広がった戦線に部隊を移動させるかが、とても重要なポイントとなる。



参加国＆生産可能ユニット数			
ドイツテイコク	64	ヘープナー	40
パルチザン	8	カリーニンFt	40
ブリアンスクFt	40	ウエストFt	64

南北に広がるトーチカ要塞は一歩一歩慎重に進め

ブリヤンスクFtの初期生産首都を占領したら、移動した次の生産首都へと向かいながら部隊を扇状に侵攻させ、同盟軍のヘープナーの補助ができる態勢に持っていこう。戦線が延びきり、敵の3軍の攻撃をかわさなくてはならないため、いつ戦線を分断されるかわからない。そのためにも、ユニットの補給と補充ができるように常に気を配る必要がある。ヘープナーと合流できたら、次はいよいよウエストFtの要塞化した初期生産首都攻略だ。この要塞は南から部隊を押し上げ、包囲する形で攻略できるとベスト。むやみに、すべてのトーチカを破壊する必要はない。できることなら、トーチカを残して、生産首都を移動させてしまうといい。こうなればブリヤンスクの部隊と最終生産首都攻略もらくになり、あとは部隊を北上させ、ウエスト、カリーニンと攻め落とせるからだ。



MAP ● 19
ロストフ

◆難易度◆ ★★★★★

●基本攻略期間
1941.9.10〜1941.12.8

ウクライナを奪取したドイツ南方軍集団が、最終到達地点として目指したロストフ攻防マップがこれ。史実では11月21日に占領できた。

マップ南にアゾフ海が広がり、ソビエト艦隊が点在している。内陸は一面の平原とわずかな湿地帯で構成され、拠点となる都市、空港群との距離がかなり離れている。このマップは内陸側から部隊を南下させ、ソビエト軍のサウスFtとSW　Ftを相手に戦うのだが、海岸沿いを侵攻すると、ソビエト艦隊の艦砲射撃にあうので注意。

敵のユニットが進化していることを忘れるな

このマップはトーチカ要塞はないものの、初戦は敵の航空ユニットに苦戦、さらに内陸東へ行けばいくほど敵の攻撃が厳しくなり、悲鳴を上げる。最初の最前線で対峙している敵SW　Ftは航空機中心の配置で、しかもほとんどが強敵MiG-3。初戦で壊滅的打撃を受けないように注意。

敵の波状攻撃に泣かされるマップでもある。

SW　Ftとの初戦が航空機の攻撃で泣かされた後、次はサウスFtの地上部隊に泣かされ、さらにマップ北東に配置されている、SW　Ftの強力な戦車部隊が西へと侵攻してきて、プレイヤーの地上部隊へと襲いかかってくる。このマップはへたをすると補給、補充に回っている暇がないときがあるので注意。つまり、敵の配置が微妙な波状攻撃という形になっているのだ。同盟国のルーマニア軍は生産可能ユニット数が16と、ほとんど戦力にならないため、常に南からサウスFtの圧迫に注意して侵攻しなくてはならない。そのためにも、初戦でなんとしても敵のMiG-3を壊滅しなければならない。さらにSW　Ftの生産首都はわずかひとつだが、工作部隊が生産力を上げていることに注意して、占領すること。



参加国&生産可能ユニット数			
ドイツテイコク	64	ルーマニア	16
サウスFt	64	SW　Ft	64

サウスFtを攻略するためにはソビエト艦隊と戦わなくてはならない？

このマップはターンが進むにつれて、敵の攻撃が激しくなるし、最終目標となるロストフには、ソビエト艦隊がいると思ったほうがいい。マップの攻略方法としては、まずマップ中央にあるSW　Ftとサウス Ftの初期生産首都を占領。そしてそのまま南下、ロストフへと侵攻する。ただし、南ルートで行こうとすると、海岸沿いにソビエトの艦隊がいるので、なかなかサウスFtを、地上部隊で叩くことは難しい。かなり緻密な航空機との連携プレーと、うまい部隊の補給、補充のタイミングを見つけなくてはならない。キャンペーンモードの場合、この次のマップがモスクワ２Pzか、セバストポリとなる。それも含めて戦わなければならないため、経験値の上がった部隊は絶対に無駄死にさせないことだ。



MAP ● 20 セバストポリ

◆難易度◆　★★★☆

●基本攻略期間
1942.5.8〜1942.7.16

ドイツ南方方面軍のウクライナからロストフへ侵攻する途中にある、クリミア半島の大要塞がこのセバストポリだ。

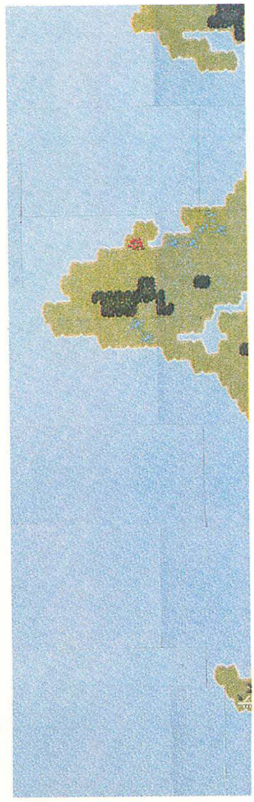
黒海に突き出した、クリアミ半島の最南端に築かれた、ソビエト軍の要塞攻略マップ。この要塞は、黒海からアゾフ海へと、海路で侵攻する際に邪魔になる要塞で、空軍力は少ないが、対地、対空の間接攻撃部隊が、ひしめきあうように配置されている。

クリミアンFtを先につぶせ!!

マップ中央東に、敵クリアミンFtの生産首都がある。これを先に占領しておかないと、全軍をあげてセバストポリを攻撃しようとしても、プレイヤー生産首都を東から脅かされる。まず、戦闘機を爆装して敵戦闘機の迎撃にそなえ、カノン砲をつぶし、クリミアンFtの生産首都へと迫れ。主力部隊は南のセバストポリDrの生産首都へと向け、部隊を移動、補給、補充を繰り返し対地、対空間接攻撃部隊から叩くように攻めよう。同盟国ルーマニア軍都市、空港に補給を邪魔されるので注意。

スタンダードモードは派手な戦い

前文ではキャンペーンモードの戦い方を紹介したが、スタンダートモードはすでに侵攻が始まっていて、主力がセバストポリを包囲した形から始まる。セバストポリを包囲している部隊はレオポルド2部隊、カール戦車2部隊、173ミリカノン砲4部隊、150ミリNW41ロケット砲5部隊、88ミリFlak36、4部隊と間接攻撃ユニットのオンパレードだ。さらに航空機が加わり要塞攻略が始まる。まず、敵の間接攻撃ユニットから破壊して、こちらの被害を最小限におさえること。そして攻撃以外の部隊は敵の射程外に避難させること。間接攻撃ユニットの補給を、こまめに行うことだ。一番気をつけることは、戦艦を含むソビエト艦隊の艦砲射撃だ。間接攻撃のはずれも楽しめるぞ。



参加国&生産可能ユニット数			
ドイツテイコク	64	ルーマニア	16
セバストポリDr	64	クリミアンFt	32

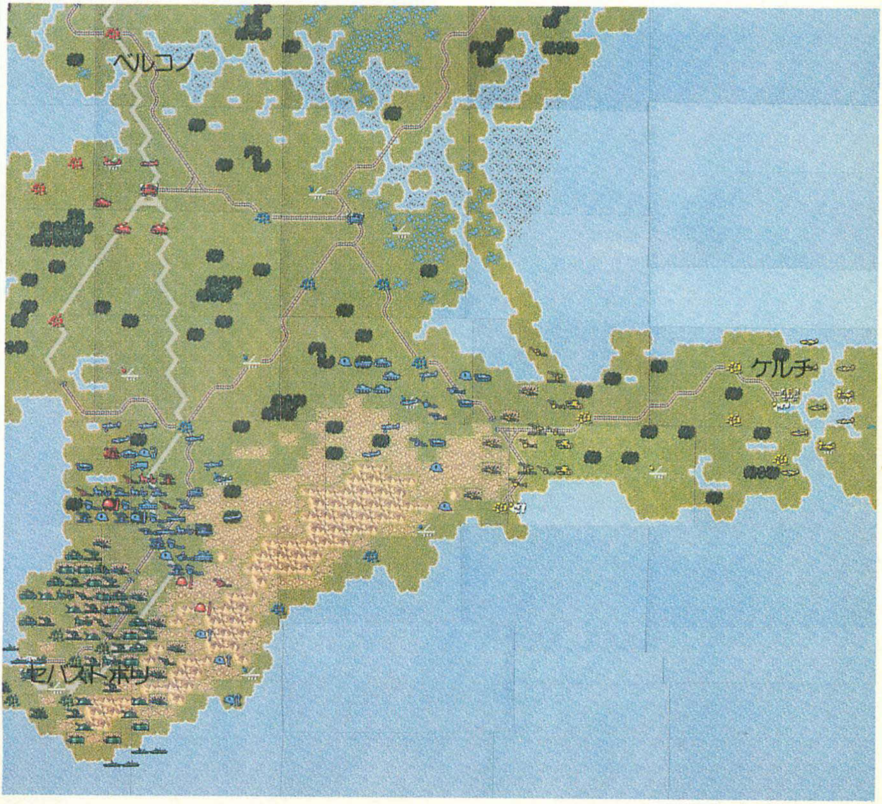
名将紹介

エーリッヒ・フォン・マインシュタイン◆

ドイツテイコク

セバストポリ攻略の名戦術家

1940年の仏侵攻計画を立案した人。クリミア半島で、ドイツ11軍「炎の旅団」を指揮、セバストポリ要塞の占領をした名指揮官。ドン軍集団を指揮し、スターリングラード周辺の敵と善戦、包囲されたスターリングラードのドイツ軍救出に向かう。作戦は失敗したものの、戦線を安定させ、1943年、ハリコフ奪還など数多くの輝かしい功績を得る。東部戦線の敗色が濃くなり、南方軍集団が危機にひんした1944年3月30日、ヒトラーにより解任された。



MAP●21
コーカサス

◆難易度◆　★★★☆

●基本攻略期間
1942.6.28〜1942.10.25

1941年のバルバロッサ作戦の失敗から1年後、東部戦線攻勢はソビエトの政治拠点から、経済の拠点へと方針を変更して始められた。

1942年春、ドイツ軍はウクライナ東部に進出、ドン河流域へと戦線を拡大、カフカスへと手を延ばそうとした。ヒトラーの狙いはカフカス山脈の油田地帯であった。このマップは、ウクライナから進出するドイツA軍集団をプレイヤーが担当、ロストフからスターリングラード、カフカスへ向けての侵攻を再現している。侵攻直後なので、マップの難易度は比較的らく。

バルバロッサ作戦と違い、敵の航空機の数が多いのに注意

バルバロッサで失敗したドイツ軍が、部隊の立て直しに苦労しながらも、侵攻開始を始めているのが、スタンダードモードの初期配置に現れている。ドイツ軍以外のユニットも混じっているのに注目。初戦は敵の航空機、間接攻撃ユニットをうまく叩かないと、地上部隊の損害が大きくなるぞ。

ヴァイクスAGとの共同作戦が必要

同盟軍にヴァイスクAGとルーマニア軍がいるが、ルーマニア軍は戦力とはいえない。ヴァイクスAGが唯一たよりとなる部隊で、この働きいかんによって侵攻がかなり変わってくる。とくにキャンペーンモードの場合、初戦にヴァイスクAGが敵に押されぎみだと、フォローに回らなくてはならなくなり、後手の戦いとなる。もしヴァイクスAGが、偶然セバストポリを攻略できるとらくなのだが、ほとんど不可能と思っていい。不利でも加勢している余裕はない。まず、NカフカスFtの初期生産首都を、ヴァイスクFtに取りやすくしてあげることだ。



参加国&生産可能ユニット数			
ドイツテイコク	64	ヴァイクスAG	32
ルーマニア	8	サウスFt	56
NカフカスFt	64	サザンFt	32

名将紹介

バーナード・モントゴメリー

イギリス軍

細心で聡明、石橋を叩いて渡る将軍

敵の３倍の兵力で望む。つねに有利な戦いで、相手と戦うことを心情に、大規模で野心的な作戦を遂行した将軍。北アフリカ戦線のイギリス第8軍の指揮を取ることとなった。ドイツ北アフリカ戦線でロンメルのドイツ軍団を破り、一躍有名になり、アメリカ軍とともにイタリアに侵攻。ノルマンディー上陸作戦でフランス解放にも戦果を上げた。連合軍の中でも卓越した指揮官のひとり。



MAP ● 22
スターリングラード

◆難易度◆　★★★★

●基本攻略期間
1942.11.19～1943.1.27

ソビエト軍に包囲され、補給を断たれたパウルス第6軍。飢餓状態に陥いり必死に抵抗する、この部隊を救えるか!!

このマップは、スターリングラードを占拠したドイツ第6軍パウルスの部隊と、ルーマニアが同盟軍となっているが、すでにパウルスの部隊はソビエト軍の包囲の輪の中にあり、プレイヤーが救出に向かうには、あまりにも距離がありすぎる。パウルスの部隊が北西のSWFtと、北東の62ndArmyに挟まれて戦っている間に、スターリングラードの部隊を制圧するといい。

列車を使った部隊の移動をしないと大量の部隊を生産首都から移動できない

このマップでは、生産首都からの部隊の移動は、まわりを中立地帯に囲まれているため、列車での輸送が最適。中立地帯のそとにも生産都市がふたつ、生産空港がひとつあるが、大量に部隊を配置、生産して移動させるためには、列車に搭載しての移動しかない。この列車に搭載させた部隊を降ろす場所、それはマップ中央の橋のそばにある都市が最適。なぜならば、この場所は敵の62ndArmyにも、スターリングラードにも近いため、両軍の侵攻状況によって、プレイヤーの部隊を臨機応変に対処、移動できるからだ。まず、最初に制圧する敵はスターリングラード。部隊数は64と多いが、ここを取れれば北西と北東ふたつの部隊だけになり侵攻がらくになる。間違っても北西のSWFtを攻めないこと。ここの敵は一番最後に制圧することになる。スターリングラードの敵は航空機、対空ユニット、地上攻撃ユニットとバランスの取れた編成なのでつねにユニットの補充をしながら戦うこと。また、北西のSWFtが南下してくるので、首都北の生産都市、生産空港で生産した部隊で、敵を食い止めないとスターリングラードが制圧できなくなる。



参加国&生産可能ユニット数			
ドイツテイコク	64	パウルスArmy	24
ルーマニア	12	SW Ft	64
スターリングラド	64	62ndArmy	28

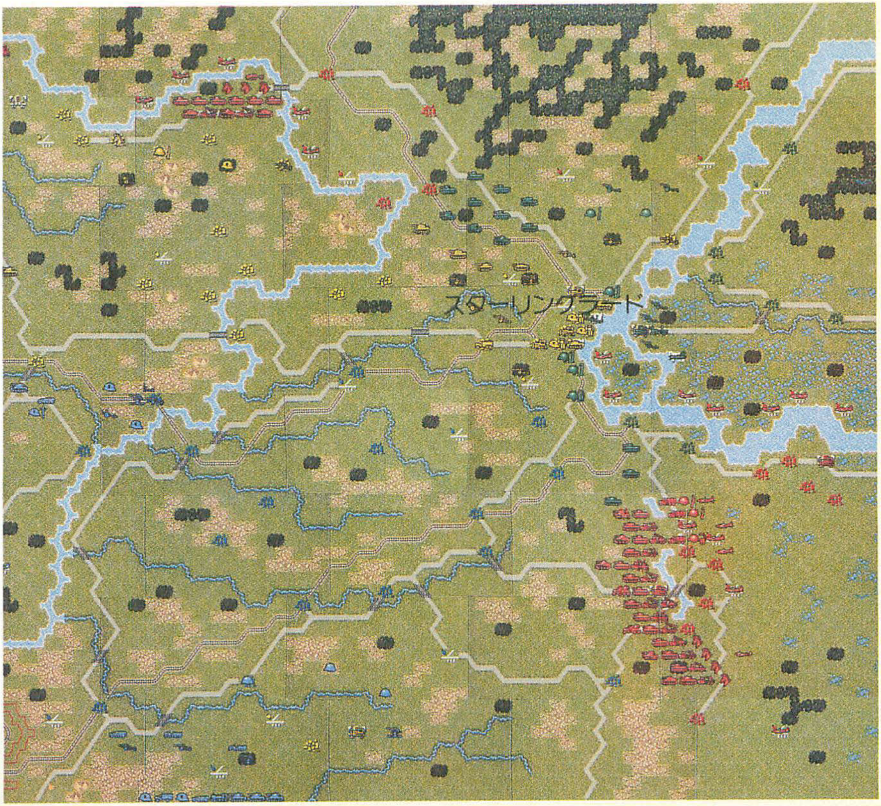
名将紹介

フォン・パウルス

ドイツ軍

スターリングラード第6軍悲劇の司令官

ドイツ第6軍を率いてヴォルガ地方へ進出、スターリングラードへ突入し、ソ連軍に包囲される。マンシュタインの救出も、ヒトラーのスターリングラード死守命令のため。パウルス率いる第6軍は、飢餓と伝染病に苦しみながら、ソビエト軍と戦った。この結果9万1000人が捕虜となったが、カフカスへの入口であるロストフへの敵侵攻を遅滞させ、A軍集団はカフカスの撤退に成功することができた。



MAP ● 23
ハリコフ

◆難易度◆　★★★★☆

●基本攻略期間

1942.12.16〜1943.4.4

ドイツドン軍集団とB軍集団がスターリングラードを目指したシナリオ。ドン軍集団をプレーヤー、B軍集団を同盟軍のヴァイクスAGｒが担当。

初期設定として、B軍集団のヴァイスクAGrは、すでにスターリングラードに達しているが、ソビエト軍に包囲され史実どおりの功防戦となっている。さらにロストフ付近まで進出したヴァイクスも、敵に包囲され、補給路が断たれた状態となって、初戦から悲惨な状況のマップがこれ。

同盟軍を含め、包囲された味方がどこまで持ちこたえるか？

ヴォロネジFt、SW　Ft、NカフカスFtの、ソビエト軍3方面軍にずたずたにされた戦線、しかも同盟国ハンガリーは北からヴォロネジFtによって包囲が始まっている。同盟軍ヴァイクスAGrもSW　Ftにスターリングラード、ロストフ周辺で包囲され、ただひたすら消耗していくだけなのだ。このマップで大勝利を望むことはほぼ不可能で、引き分けに持ち込めればよしと思っていい。プレイヤーの生産首都が離れているため、よほどのドジを踏まなければ負け戦さにはならないのだが、味方の部隊が次々と敗れていく姿を見なくてはならない。この光景は、当時のドイツ軍東部戦線の、将軍たちの体験だと思うと、感慨深いものがある。もしこのマップを有利な展開に持ち込もうとするならば、包囲され、壊滅必死の部隊を見捨てるしか手はない。そしてプレイヤーの生存可能な部隊をたてなおしてまとめ、西からもう一度侵攻しなおすのだ。キャンペーンモードの場合は、たてなおしのところから始まることになる。まずすることは、補給線の確保と、都市の生産力を上げ、プレイヤーの都市空港を死守しながら、敵との最前線を東へと押していくことだ。



参加国&生産可能ユニット数					
ドイツテイコク	64	ヴァイクスAGr	32	ハンガリー	12
ヴォロネジFt	64	SW　Ft	64	NカフカスFt	20

北から攻めるか？南から攻めるか？

もし勝ち戦さを望むとしても、やはり目標はスターリングラードのSW　Ftの生産首都を取りにいくしかない。これを取ることでソビエト３方面軍をふたつに分断できるからだ。スターリングラードを死守して、ヴォロネジFtの生産首都を南から圧迫する形で攻めながら、南のNカフカスFtの生産首都を取り、最後にヴォロネジFtの生産首都をとる形になる。これはよく考えると初期設定と同じ形になる可能性があり、失敗した場合は、またスターリングラードでソビエト軍に包囲される悲劇がプレイヤーを待っている。もし、北のヴォロネジFtの生産首都から占領するとなると、同盟軍ヴァイクスの広大な領土が邪魔をして、部隊の補給が困難になるため、不可能にちかいのだ。もしかすると、このマップは輪回マップで、永久に終わらないかもしれない。



MAP ● 24
クルスク

◆難易度◆　★★★★

●基本攻略期間

1943.7.5〜1943.8.18

ソビエトのトーチカ群と大戦車軍団を相手に、壮絶な大戦車戦が始まる。東部戦線最大の戦車戦マップがこの戦いだ。

ソビエト軍はモスクワへの進路、クルスクの6地域周辺に巨大な防衛線をひき、ドイツ軍の侵攻に備えた。ヒトラーは夏期攻勢の第一目標としてクルスクを選び、両軍の決戦が1943年7月5日に始められた。ドイツは精鋭の装甲師団を含む42個師。ソビエトは54個師団と12戦車軍団。この歴史的な大戦車戦でドイツ軍は多大な戦車を失い、後の戦いに大きな影響を与えることになった。

構築されたトーチカ群を、いかに早く抜け出すか

同盟軍クールゲAGは、マップ北西からトーチカ群の防衛線破壊へと侵攻を始める。プレイヤーは南東部の強固なトーチカ群の防衛線から侵攻を始め、南東からの挟み撃ちという形でソビエト軍を叩くことになるのだが、ひとつ間違えるとこの防衛線を使ったソビエト軍による包囲ということになってしまう。いかにこの防衛線を抜け出すかが最初の課題。間接攻撃ユニットを先に叩き、むだなトーチカは破壊しないこと。この防衛線の突破方法は、生産首都北の強固な防衛線の突破を試みた場合、間接攻撃ユニットの集中攻撃にあい、初戦で大打撃を受ける。北へ抜けるとすぐ先に敵のヴォロネジFtの生産首都があるが、南西の防衛線が切れた場所から、西へと迂回しながら、敵の生産数を増やさないために、生産首都付近の敵防衛ラインを破壊せずに、侵攻をすすめよう。ヴォロネジの移動先生産首都から落とし、最後に初期の生産首都を叩け。注意することは、北東の敵ステップFtを、と、ヴォロネジFt両軍に生産首都を脅かされること。そのために、経験値上げのつもりで戦車と航空機を間接攻撃の射程外に配置、守備部隊をおいておくこと。

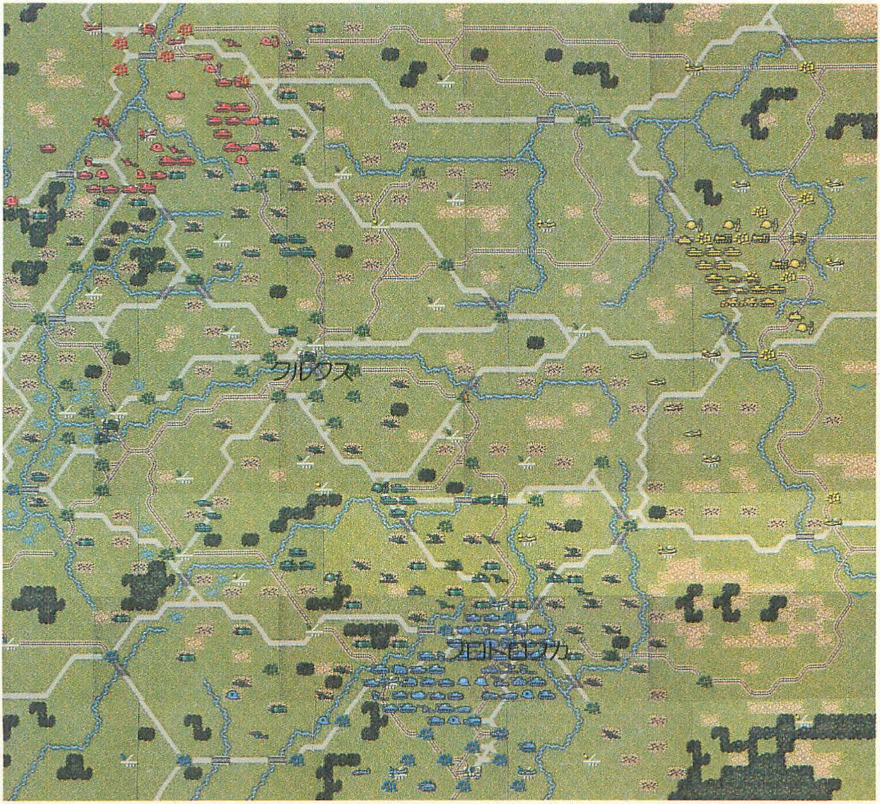


参加国&生産可能ユニット数					
ドイツテイコク	64	クールゲAG	40		
ヴォロネジFt	64	センターFt	48	ステップFt	40

ちょっとひとこと

戦車を作っている工場から、女性がそのまま戦車を運転して戦場へ

ソビエト軍がいかにすさまじい抵抗を行ったか、そのエピソードがこれ。ドイツ軍の進撃を食い止めるために、ソビエトの工場ではフル生産で、戦車などの武器を作っていた。生産した戦車は塗装をするひまもなく戦場へと送られていったが、運転する男性がすべて兵士となって、戦場へとかりだされていたために、工場で戦車を作っていた女性たちが戦車を運転し、そのまま戦場へと向かっていった。そのために、ソビエト軍にはかなり多くの女性兵士が誕生したのだ。



MAP ● 25 キレナイカ

◆難易度◆　★★★

●基本攻略期間

1941.2.12〜1941.4.22

北アフリカ戦線で戦うイタリア軍に協力するために、ドイツ軍がトリポリへと上陸。北アフリカ戦線の舞台が幕開けした。

北アフリカ戦線侵攻マップの最初がこれ。わずかな兵力を率いてトリポリへと上陸した司令官がロンメルだった。当時は無名の指揮官であったが、彼はわずか2ヵ月たらずでベンガジからデルナまで制圧した。

イギリス軍はまだモントゴメリーが着任しておらず、アメリカ軍の参戦もない。まさにロンメルの独壇場といった戦いがこれだ。

アフリカ上陸前にすること

まず生産首都付近の中立都市の占領をして、生産力をあげること。それと同時にマップ中央西の端にある小さな島、マルタ島のイギリス軍を制圧しよう。ここを落とさないと海路でトリポリまで揚陸艦を移動させることや、航空機の北アフリカへの移動に邪魔になる。

史実どおり トリポリへの上陸開始

上陸地点はベンガジとトリポリが考えられるが、ベンガジはイギリス軍部隊が多いため、初戦は史実どおりトリポリ上陸だ。まず航空機でトリポリ周辺のイギリス地上部隊を制圧する。さらに海岸に待機させた揚陸艦隊を上陸させ、一気にベンガジへの侵攻を開始。ただし、同盟国のイタリア軍が侵攻の邪魔をしてくるためにちょっとやっかい。ベンガジを占領したら、海路の輸送をベンガジに変更、トブルク要塞攻略となる。トブルク攻略で注意することは、イギリス艦隊。トブルクが海岸に面しているため、この艦隊の艦砲射撃が予想される。それを防ぐためには、潜水艦を3－4隻作り、南西のイギリス艦隊撃滅のために移動させておくこと。そして航空機の支援を受け合同作戦で叩く。この艦隊を叩ければトブルク占領はらくになる。

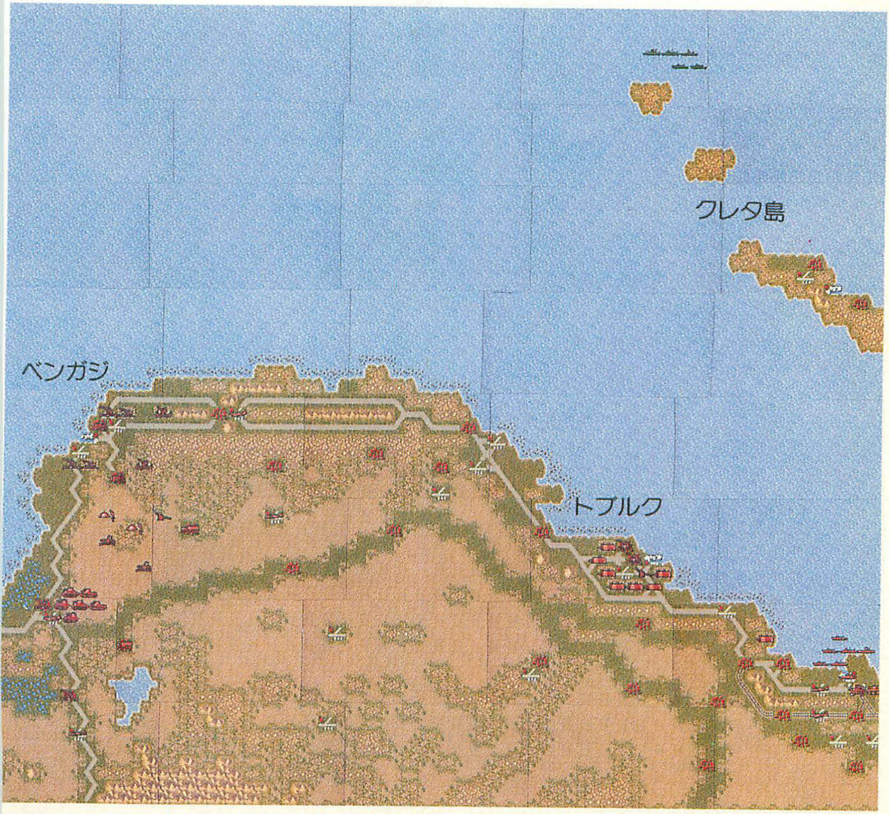


参加国&生産可能ユニット数			
ドイツテイコク	48	イタリア	46
イギリス	64		

ちょっとひとこと

実際の北アフリカ戦線は東部戦線に比べると、小規模な戦いだった

北アフリカ戦線でのドイツ軍の活躍が映画になっているが、実際の戦いは、ドイツ軍が北アフリカに上陸した当時は、第５軽機甲師団のみだった。それに比較すると東部戦線は３軍集団で、しかも合計153個師団という大規模なもので、物量を誇るアメリカの参戦が北アフリカ戦線でいかに重要な意味を持つかがうなずける。アメリカの参戦で、東は大国ソビエト、西はアメリカを相手に戦わなくてはならなくなってしまった時、ドイツの敗北は濃厚となった。



MAP ● 26
トブルク

◆難易度◆　★★★☆

●基本攻略期間
1942.1.21〜1942.3.31

イギリスの十字軍作戦でエルアゲイラまで撤退、劣勢にたった北アフリカ戦線でドイツ軍を率いて反撃を開始する。

1941年11月18日、イギリス軍はトブルク解放のため十字軍作戦を開始する。ドイツ、イタリア両軍をエルアゲイラへ退却させたイギリス軍は、アフリカでの大勝利をおさめたかのようにみえた。しかし、北アフリカ戦線の名指揮官ロンメル将軍は、ドイツ軍を立て直しトブルクを奪還、エルアラメインへと向かった。これがそのマップだ。

マルタ島要塞とイギリス艦隊を撃破して、制海権を握れ!!

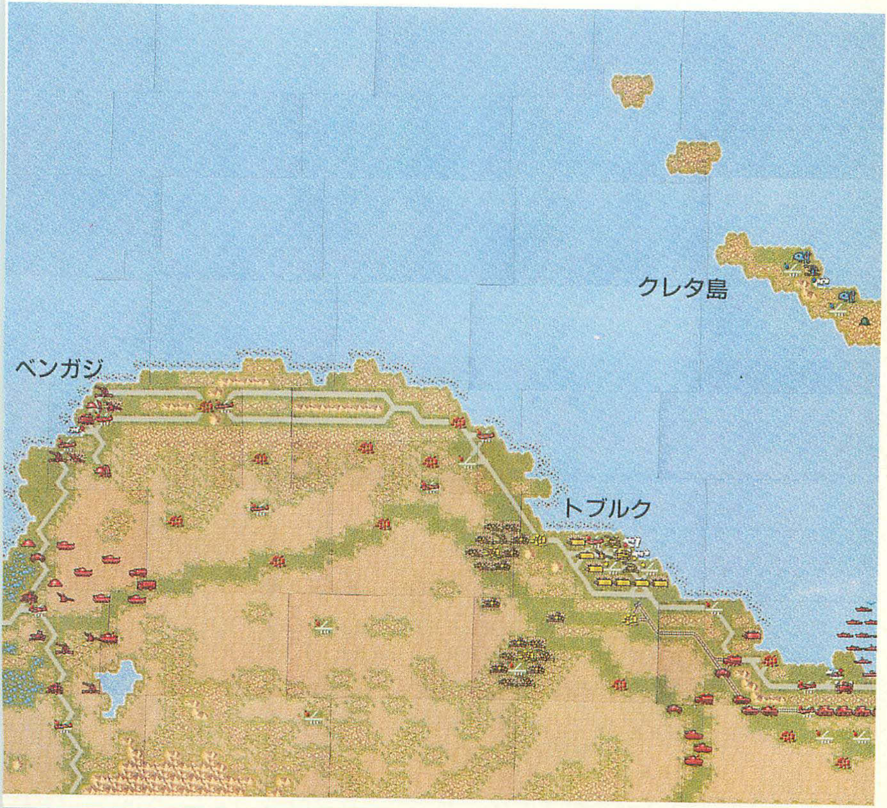
1ターン目でアフリカの初期生産首都が爆撃される。これによって、プレイヤーの生産首都はシチリアへと移動する。そのためアフリカへは、海路で部隊を移動させなくてはならない。そこで邪魔となるのが海上にポツンと浮かぶ、マルタ島要塞だ。アフリカに残された部隊もさることながら、まずここを制圧しなくてはならない。航空機の総力をあげて攻略することだ。航空機を爆装させ、対空部隊を破壊する。そのためには射程外に航空機を集結させ、一気に攻撃を敢行すること。さらに揚陸艦のロケット砲を使うと、より効果的。ただし敵艦隊や潜水艦に狙われないよう注意。マルタ島を制圧したら、ここを拠点として海路で揚陸艦を使ってアフリカへと部隊を送り込もう。ただし、イギリス艦隊からの攻撃から揚陸艦、輸送機を守るために、マルタ島西側を通過すること。潜水艦はマルタの都市付近にいる可能性があるので、航続距離の長い爆装のBf110Cを一緒に派遣するといい。



参加国&生産可能ユニット数					
ドイツテイコク	56	イタリア	48		
イギリス	64	マルタ	12	トブルク	32

同盟国イタリア軍をおとりに、トブルクへ進撃

トリポリへ揚陸艦で輸送した部隊の戦力が整い、侵攻を開始しようとすると、イタリア軍の部隊がいく手を阻んで邪魔をする。このイタリア軍の部隊は、数が多いだけでイギリス軍にはまるっきり歯が立たない。こんなイタリア軍に邪魔をされて、部隊の侵攻が遅れ、補給にも支障をきたすと腹が立つばかり。イタリア軍がイギリス軍の攻撃にあってもほっておいて、迂回しながら北経由でベンガジ、トブルクへと侵攻しよう。また、索敵モードを使っているプレイヤーは、索敵能力の高い装甲車やBf110Eを先行で索敵に使い、敵の索敵範囲外で部隊を侵攻させよう。敵の拠点トブルクは要塞化している。ここはトーチカ群。イギリス艦隊に守られた生産首都がマップの一番東にある。トブルクさえ占領してしまえばトーチカも艦隊も消滅するので、優先目標はトブルク生産首都だ。



MAP ● 27
エジプトシリア

◆難易度◆　★★★

●基本攻略期間
1941.4.11〜1941.6.9

陸、海、空３軍のイギリス軍に、プレイヤードイツ軍は同盟国ビシーフランスとイタリアの３ヵ国で戦いを挑む。エキサイトするマップだ。

北アフリカを部隊としたマップというよりも、地中海を含んだマップとなっている。中央にぽっかりと口を開けた地中海。その海を囲むように陸地が広がっている。このマップは地上戦もさることながら、海上を移動する、不気味なイギリス艦隊に注意しなくてはならない。

気まぐれなイタリア軍の侵攻に注意

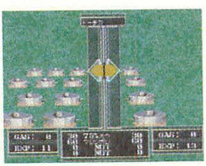
このマップはプレイヤー都市、空港が少ない。早めに工作部隊で、少ない都市の生産力を上げたとしても、すぐに軍事費が底をついてしまう。生産首都のすぐ北にトーチカに囲まれた港と都市、空港がある。ここの港を占領しないと、艦船の生産ができない。イギリス艦隊に西へと移動される前に、潜水艦の部隊を生産して警戒線を引かないと、艦砲射撃で生産首都を脅かされる。しかし邪魔なトーチカをすべて叩かずに占領する方法がある。右端のトーチカさえ破壊すればいい。まず、トーチカの北に配置された対空砲とカノン砲を破壊、戦車が首都へと迫ったすきに、Ju52g5eに占領ユニッ



参加国&生産可能ユニット数			
ドイツテイコク	52	イタリア	64
ビシーフランス	16	イギリス	64

ちょっとウラワザ……………………

トーチカが合流できる？



プレイヤー同士の場合に使える技で、隣同士のトーチカの場合、ダメージを受けたトーチカ同士の合流ができてしまうのだ。トーチカは移動できず補充がきかないため便利なウラワザだ。

トを搭載して占領してしまうのだ。注意することは、イタリア軍が爆撃機でこの場所を破壊しようとしたり、占領しようとすること。そうなると、トーチカを破壊するか、イギリス艦隊とは航空機で戦うしか方法がなくなる。

もしかりにイギリス艦隊が生産首都付近まで移動して来た場合、部隊は敵艦隊の射程外に移動させせよう。

このマップで最大の激戦は、スエズ運河西の、イギリス軍のふたつの生産首都付近だ。ここでの戦いは、西から戦車を中心とした地上部隊で敵の地上部隊を押しながら、戦闘機で支援したJu52g5eに占領ユニットを搭載して、真ん中の生産首都を占領してしまうこと。これが成功すれば都市数も増え、敵の攻撃も分散できる。そのために、マップ南を隠密裏に進めて、南東からこの生産首都右の空港へと降ろせばいい。



MAP ● 28
イラン、イラク

◆難易度◆　★★★☆

●基本攻略期間
1941.6.22～1941.9.9

ドイツアフリカ軍団が、アフリカを制圧したことを想定して作られた、仮想マップ。イラン、イラク経由でソビエトへと攻め込むことができる。

ロンメルがスエズ運河まで落としていたら…。この仮説に基づいて作られたマップがこれ。アフリカから追い出されたイギリス軍の残存部隊をせん滅しながら、ソビエトへと進撃するマップだ。イギリス軍をできるだけ早く倒し、いかに早くソビエトへ軍を進められるかが勝利のカギ。

取れそうで、じつは取れないトルコの都市群

マップ北に東西へとトルコの中立地帯がある。しかし、この都市へと進む方法がない。海路を使おうにも港がなく、空路は歩兵を降ろす空港がない。爆撃機の練習や経験値上げに使えるぐらいの、この中立地帯は何なのか？　このダミーの都市群にだまされると、プレイヤーのソビエト侵攻が非常に遅れるので注意。

イギリス軍をいかに早く制圧できるかがポイント

イギリス軍の生産首都は南東にあり、移動予定先の生産首都が3つ。都市数が多く、ターンが進むにつれて生産力が上がりプレイヤーが不利になる。まず、イギリス軍を北のプレイヤー生産首都に引きつけておいて、手薄になった東隅のふたつの移動先、生産首都を爆撃機の編隊で破壊してしまおう。また、同盟国は4ヵ国もあるが、索敵に利用するくらいで、あてにするとひどいめに合う。補給などに必要な大切な都市、空港は同盟国より先に占領すること。



参加国&生産可能ユニット数					
ドイツテイコク	56	イタリア	32		
ビシーフランス	16	イラン	16	イラク	16
イギリス	64	ソビエトレンポウ	56		

いよいよソビエトへと侵攻開始

イギリス軍を制圧したら、ソビエトへの侵攻となるが、ソビエトへと通じる道はロシアンゲージと呼ばれる一本の鉄道のみだ。荒れ地や山岳で囲まれた険しい地形で、しかもイラン領内が敵に占領されていない場合は、プレイヤーの都市がなく、同盟国のため占領できず、補給、補充ができないのでやっかいなのだ。爆撃機でも使って、イランの都市や空港を破壊し、同盟を決裂させてしまおう。それでも、山岳地帯の一本道なので、敵の間接攻撃にあったりすると部隊が立ち往生してしまう。航空機の支援を必ず付けながら、一歩ずつ侵攻する他に手はない。また、敵の攻撃は、戦車を山道に１部隊おくだけで食い止められるので便利でもある。ソビエト領内に入って注意することは、北東隅にソビエト艦船がいる。攻撃力があるので、生産首都を落とすことを考えたほうが無難だ。



MAP ● 29

エルアラメイン

◆難易度◆　★★★☆

●基本攻略期間

1942.6.23〜1942.8.11

ドブルクを制圧し、エル・アラメインからアレクサンドリアへと進撃を計る!!　ドイツにとって、北アフリカでも苦しい戦いの始まりとなった。

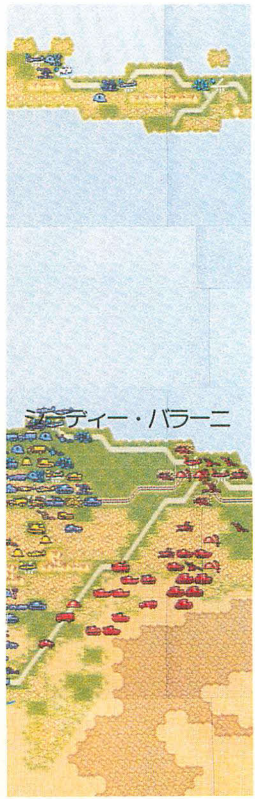
イギリス首相チャーチルは、混乱したイギリス軍を立て直すために、新たな指揮官としてバーナード・モントゴメリー中将を送りこむ。ドイツ北アフリカ軍団は、この第1次エル・アラメイン戦で、戦力が激減して、イギリスの捕獲車両を含めて戦った。

この戦いの後、イギリスの名将モントゴメリーがロンメルの前に出現する。

初戦ですぐに、イギリス軍航空機の激しい攻撃が始まる

初戦でイギリス軍は、いきなりプレイヤーの生産首都めがけて航空機の猛攻撃をかけてくる。制空権を握るための大攻勢で、航空機の数はハンパじゃない。アメリカの参戦が始まり、ドイツ軍優勢だった北アフリカも、そろそろ状況が変わり、ドイツ北アフリカ空軍の航空機が星となって散っていく。地上戦もしかりだ。航空機の攻撃と同じく、地上での反撃も厳しさを増す。この状態での侵攻は自殺行為に等しい。キャンペーンモードでは、配置、生産可能な都市、空港の絶対数が少ないためスタンダードモード以上に苦しい守りとなる。なにしろプレイヤーが生産可能な空港はたったひとつ。対空陣地を築くしか方法はない。それでも配置、生産のできる場所が少ないのだ。

さらに海岸線に注意を払わないと、敵の艦隊の艦砲射撃であっという間に部隊が消滅してしまう。ここでの戦いのやりくりは今までとは違う。航空機の補給と補充は、マップ北西の島にあるふたつの空港で行うしかない。しかも燃料切れで墜落する可能性もでてくるのだ。ここを拠点とするしかない。



参加国&生産可能ユニット数

ドイツテイコク	56	イタリア	40
イギリス	64	アメリカ	12

アレクサンドリアは遙かかなただ

イギリスの生産首都は3つあり、西から順番に移動していくが、西から占領していくと、いくら時間があっても足りない。燃料切れ覚悟で迂回して、拠点となった海に浮かぶ島にある、ふたつの空港から爆撃機とJu87Dの編隊を組み、北西の海上を進み、一気に後方の生産首都から爆撃して、手前の生産首都で決戦を挑むこと。ただし、生産首都がたったひとつになっても軍事費は豊富にあると思われるので戦い方は慎重に。

不気味なアメリカ軍

空港がふたつと、生産首都がひとつしかないアメリカが、連合軍としてはっきりと参戦してきた。このアメリカ軍の生産首都を占領したときに、きっとプレイヤーの心の中に、とうとう、アメリカと戦うことになってしまった、という不安がおしよせる。キミはアメリカ軍の物量にきっと驚かされるはずだ。



MAP ● 30
ニアイースト

◆難易度◆　★★★★

●基本攻略期間
1942.7.23〜1942.9.30

イラン、イラクマップと同じ地形で、ドイツ軍が北アフリカを制圧したことを想定して作られたマップ。同盟国がイラン、イラクと違い、イタリアのみとなっている。

イラン、イラクマップと同様にドイツ軍がスエズ運河を渡り、イラン、イラク経由でソビエトに進撃する仮想マップ。イラン、イラクより1年後のため、生産できるユニットが進化していることに注目。さらに、同盟国がイタリアのみとなっているので、足を引っ張られずに、プレイヤーの単独作戦が可能という点がうれしい。

数多くのトルコの都市群はまたしてもダミーか？

輸送機がJu52g5eからJu52g9eへと進化しているので、武装をグライダーに変えると、歩兵などの占領ユニットを搭載して、平地に降ろすことができる。そのため、トルコの入り口を塞いでいるイギリス軍さえ排除できれば、トルコ領内の中立都市群を手にいれ、軍事費を増やすことが可能。この場所は敵の攻撃を受けにくいので、占領のための支援は必要がない。

イギリス、インド方面軍の増援で戦力が増強

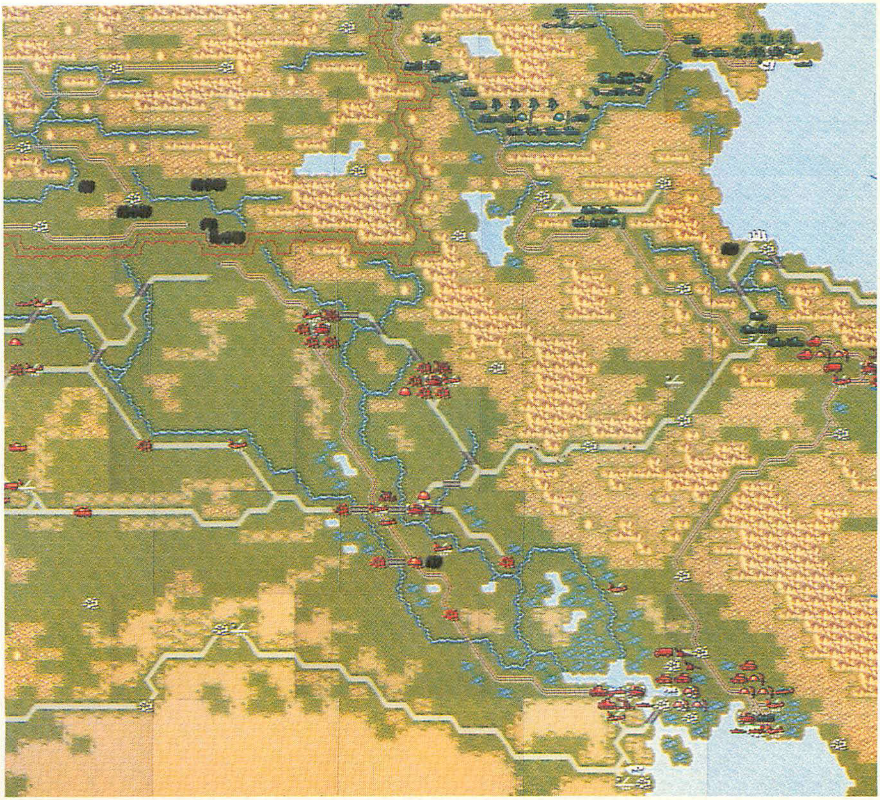
ニアイーストAGの初期生産首都までは平原が広がり、戦車戦を展開しやすい地形だ。しかし、各所に敵の索引対戦車砲の6prQF砲や、25pd砲といったカノン砲が配置されているので、しっかりと索敵をする必要がある。地上部隊の侵攻は、道路づたいに進ませ、侵攻ルートから外れた敵の生産首都は、爆撃機で破壊してしまうのが得策。とくにニアイーストAGは生産首都を4つ持っている。しかし、同じ赤の敵、インドAGの生産首都と間違えないこと。効率のいい爆撃機との連携プレーをするといい。またソビエト軍は戦力を強化しているので要注意。



参加国&生産可能ユニット数					
ドイツテイコク	56	イタリア	32		
ニアイーストAG	48	インドAG	32	ソビエトレンポウ	56

険しい山道が最大の障害、慎重に部隊を選んで侵攻しよう

イギリス軍のニアイーストAGとインドAGを制圧したら、いよいよソビエト軍との戦いになる。ソビエトへの侵攻は険しい山道。しかも敵はイラン、イラクと比べものにならないほど戦力を増強している。この山道をいかに速く通りぬけるかが最大の問題だ。たとえ1部隊の敵に道を塞がれても部隊の渋滞は必至。戦闘は経験値の上がった戦車、側面からは地上攻撃能力の高いJu87D急降下爆撃機などで、慎重に攻撃を繰り返しながら進んでいくしか方法がない。さらに付け加えるとすると、ソビエト軍の地上部隊もT34／76B戦車やKVII A自走重歩兵砲、自走ロケットのカチューシャなどイラン、イラクマップよりさらにパワーアップしている。これらの大部隊がふたまたに分かれた場所に集結しているため、ここが最大の激戦地となる。



MAP ● 31
トルコサンセン

◆難易度◆　★★★

●基本攻略期間
1942.7.23〜1942.10.10

北アフリカ戦線を勝ち進み、イラン、イラクを抜け、ソビエトへと侵攻した場合の仮想マップ。同盟国にトルコ、同盟軍にA／B　AGがいる。

スタンダードモードでプレイをしてみると、プレイヤーの初期配置部隊のなかにイギリス軍の25pd砲や、マルチダII、AECマタドール輸送車といったユニットがある。北アフリカを制圧し、イギリス軍に勝利した場合を想定しているため、イギリス軍からの戦利品なのだろう。このマップはスタンダードの場合、生産都市とその東側の移動先の生産首都を囲むように、中立都市が広がる場所に部隊が配置されている。そのためにキャンペーンモードより部隊の侵攻がとてもらく。

キャンペーンモードの場合には、生産首都が山岳に囲まれているために、部隊の侵攻が阻まれ、配置された敵の間接攻撃を受けるおそれがある。移動先生産首都の近くには敵の占領部隊の狙撃兵がいるために、この中立都市を含む場所を、占領される可能性が高い。そのために、南西と南東からソビエト軍カフカスAGを包囲することができない。この部隊の生産首都はプレイヤーのすぐ北にある。ここを初戦で占領して北上、早くカフカスAGの移動先生産首都を占領しないと、敵のスターリングラードは、膨大な都市と空港を持っているためにとてもつらくなる。初戦でスターリングラードに苦戦している同盟軍A／B　AGは、プレイヤーの侵攻がもたつくと壊滅してしまうおそれがある。たぶんA／B　AGは東部戦線のA軍&B軍集団のことだと思う。このマップ、きっと1942年、春季攻勢作戦を助けるため、北アフリカで勝利をおさめたロンメルが北上してA、B軍集団と合流することを想定に作られたのだろう。



参加国&生産可能ユニット数			
ドイツテイコク	64	A／B　AG	48
トルコ	16	スターリングラド	64
カフカスAG	42	サザンAG	24

A／B AGに西から、プレイヤーは南からスターリングラードを攻めろ

このマップの目的は、東部戦線の春季攻勢作戦を達成させてやろうということだと思う。そのためにA／B AGとの連携プレーが必要で、カフカスAGを制圧したら、スターリングラド軍を叩くこととなるのだが、北東の移動先生産都市、空港群のある場所から占領しよう。

けっして、スターリングラド軍の生産首都制圧へと向かわないこと。敵を北東へ移動させた場合はA／B AGと協力したとしても、史実どうりスターリングラードの悲劇が待ち備えている。つまり泥試合となってしまうのだ。

A／B AG軍に西へ侵攻しているスターリングラド軍をまかしてしまうことが、このマップの大切なポイント。最後に制圧すればいいのは、わずか24部隊しかいないサザンAGだ。



MAP ● 32
フレンチアフリカ

◆難易度◆ ★★★★

●基本攻略期間
1942.11.8～1943.2.5

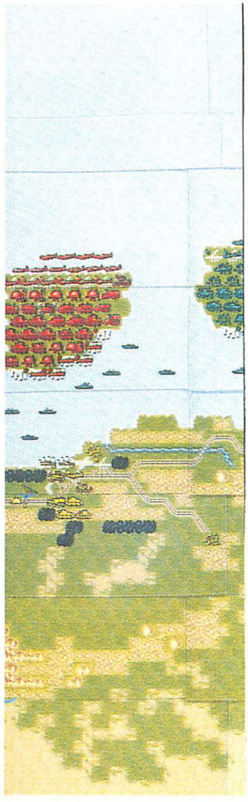
アメリカ軍の北アフリカ上陸により、ロンメルはチュニジアまで撤退を強いられた。西からアメリカ軍、東からイギリス軍が迫まる。

1942年11月8日、アメリカとイギリス軍のアルジェ上陸で、北アフリカのドイツ軍司令官、ロンメルの軍団は東西からはさまれた形となり、チュニジアまで撤退を強いられた。ロンメルはチュニジアの山岳地帯で、身動きが取れなくなったアメリカ軍を敗走させたものの、巻き返しを計った連合軍に挟み撃ちされ、北アフリカを失った。

チュニスまで撤退して、戦力を集中させ、連合軍の攻撃に備えよう

スタンダードモードでアフリカに配置されている部隊は、その場所で戦っても全滅は必至。同盟国のイタリア軍のフォローなどをせず、チュニスまで撤退しよう。そしてチュニスで部隊の再編成をするために、シシリーから増援部隊をチュニスへ上陸させる。ただし、このマップは敵航空機の攻撃が激烈なので、対空部隊の生産を忘れないこと。このマップで天候ONにした場合は、悪天候がほとんどで、嵐の連続。道はぬかるみ航空機は出撃不可能となる。もし攻略期間内に終わらせたい場合は、天候をOFFにすることをおすすめ。さらに、海上には連合軍艦隊が多数いるため、艦砲射撃で、地上部隊が被害を受けるおそれがある。

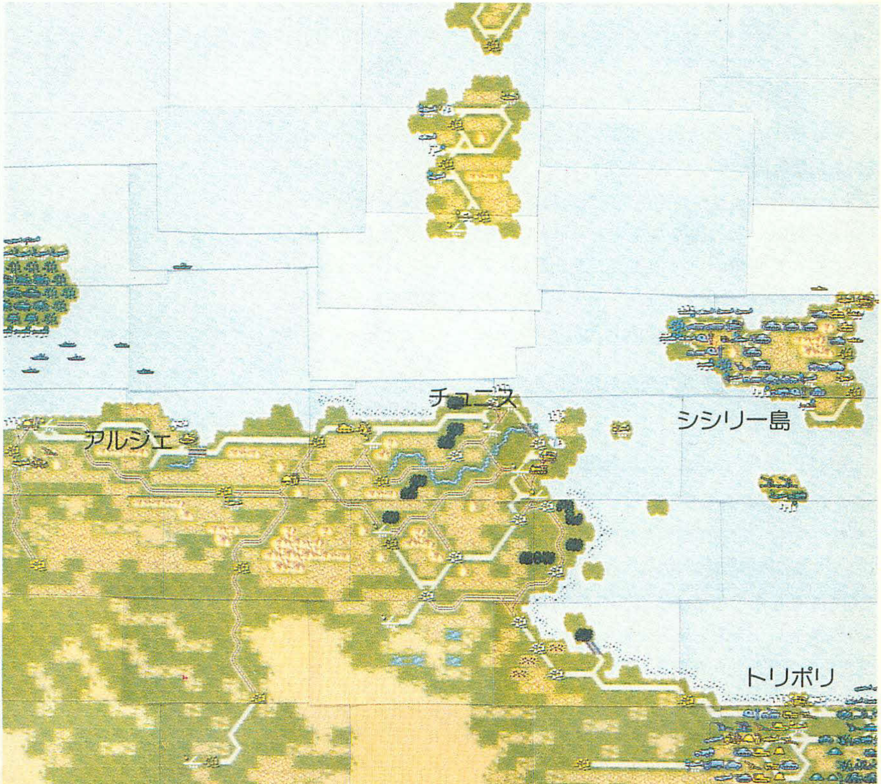
これを避けるために潜水艦を大量に生産、海の狭い場所に並べて警戒線を張り、近くに爆装した航空機を待機させて、海と空から敵艦隊を叩くと便利。敵の地上部隊については、敵も揚陸艦での地上部隊輸送のため、それほど多い数ではない。対空ユニットで敵の航空機から、プレイヤーの地上部隊を守りながら西へと部隊を進めていこう。



参加国&生産可能ユニット数			
ドイツテイコク	64	イタリア	32
ビシーフランス	20	アメリカ	56
18thAG	48	8thArmy	36

首都攻略は絶望的……

東にいるイギリス軍は、チュニスのプレイヤーの部隊を追ってくる。そのため生産首都が手薄となるので、そのスキに占領すれば軍事費が増え助かる。また、制海権を手に入れたら陸、空一体となって、連合軍をアフリカから追い出してしまうこと。これも、次々と襲ってくる連合軍の航空機をうまく撃ち落とし、陸上部隊を守らないと、あっというまに陸上部隊は全滅してしまう。ここまではアフリカでの戦いだ。連合軍の生産首都は、海の上の巨大な都市群。しかもアメリカとイギリス両軍のふたつ。守りに回った両軍の敵をひきつけ、爆撃機で初期生産首都の爆撃を行い勝つしかないが、不可能に近い。キャンペーンモードの場合、次のマップのために、部隊の確保と経験値上げのためのマップと考えたほうが無難。アメリカ軍が参戦してからのマップは、史実どおりに難易度が上がるのだ。



MAP● 33 シシリー

◆難易度◆　★★★★★

●基本攻略期間
1943.7.9〜1943.9.1

連合軍によるシシリー侵攻、ハスキー作戦が発動された。西からパットン率いるアメリカ軍、東からモントゴメリー率いるイギリス軍がメッシナめざして突き進む。

1943年7月9〜10日、北アフリカ戦線で勝利を得た連合軍は部隊を北上させ、地中海に浮かぶシシリー島占領のためハスキー作戦を開始。この島を取ると一気にイタリア半島への進軍が可能となる。戦場は北アフリカから地中海へと移行、米英両軍は2方面からメッシナへと殺到した。

圧倒的な連合軍の物量作戦にどう対処する？

初戦でシシリー島は米英両軍の艦隊に包囲され、援軍のみこみはない。しかも制海権だけでなく、圧倒的な連合軍の物量作戦で、大量の航空機が投入され、制空権まで奪われてしまう。ただ広いだけのこの島には要塞なく、ジワジワと海上から迫る連合軍の揚陸艦をながめているだけなのだろうか？　もしこのシシリーが取られると、イタリア半島、ドイツへと、一気に侵攻されてしまう。

まず敵の航空機対策から始める必要がある

スタンダードモードの場合、敵航空機の数があまりにも圧倒的で、制空権はすでに敵の手中にある。この航空機に対処するために、島の南にいる部隊を北の山岳地帯まで引き上げることから始めよう。そして対空ユニットを生産して防衛態勢を整えることだ。キャンペーンモードは、対空ユニットの生産から始めること。このように、守りを固めることが先決で、敵の生産首都を取ることなど不可能といってもいい。次は海上艦隊に対する対処だ。まず潜水艦部隊を作り、確実に敵の海上戦力を削ぎ落とすことだ。



参加国&生産可能ユニット数			
ドイツテイコク	64	イタリア	36
アメリカ	64	イギリス	64

ちょっとひとこと

1943年以降の戦いは、史実どおり、苦しい戦いになる

北アフリカ戦線で敗北したドイツ軍は、連合軍の莫大な物量によって、シリリー島、イタリア半島、そしてドイツへ撤退、敗退が始まる。しかもイギリス本土側からは、ノルマンディー上陸、フランス解放と、大西洋と地中海の両側から追いつめられる。そして東部戦線ソビエトは、スターリングラード作戦の失敗で、ソビエト軍の反撃が始まり、東西両陣営からの大きな包囲の輪がベルリンへと迫る。このゲームも43年になるとガラッと内容が変化するのだ。



MAP ● 34
サレルノ

◆難易度◆ ★★★★★

●基本攻略期間
1943.9.3〜1943.11.21

シシリー侵攻のハスキー作戦が成功し、米英両軍でドイツ軍を攪乱するために取った、作戦がこのマップだ。

アメリカ軍がサレルノ湾から上陸、イギリス軍がシシリー島からレッジョに上陸してドイツ軍とイタリア軍を攪乱、補給線を分断するためにこの作戦が始まった。イギリス軍との激戦は、コゼンツァからカストロヴィラリの山脈の間の山道。さらにポテンツァからサレルノナポリへと撤退を強いられる。このマップも勝利は不可能に近い。

またしてもイタリア軍が邪魔

ゲームの最初からそうだが、このマップではとくに同盟国のイタリア軍が、プレイヤーの邪魔をする。なにしろプレイヤーの生産首都のすぐとなりに、イタリア軍の生産首都があり、イタリア軍の初期配置部隊がプレイヤーの生産の邪魔をするのだ。イタリア軍の部隊を攻撃したくなる。

参加国&生産可能ユニット数			
ドイツテイコク	64	イタリア	64
アメリカ	64	イギリス	64

スタンダードでは、分散した部隊をまとめること

初戦は、イタリア全土に点在したプレイヤーの部隊をまとめるところから始める。まずアメリカ軍が上陸するサレルノと、イギリス軍が上陸するレッジョへ向けての移動だ。ただし、レッジョまで移動させると、どうしても移動がふたつに分散されてしまうので、レッジョ、ピッツォあたりまではあきらめて、ポテンツァでの待ち伏せという方法もとれる。イギリスの部隊が山脈の山道で渋滞しているところを狙うというわけ。それでもアメリカ軍と、イギリス軍の大部隊との戦闘はかなりつらい。この作戦の他にプレイヤーの生産港で潜水艦を生産して、海上のアメリカ軍の艦隊を撃沈させる手もある。この場合は、潜水艦の速度が3と遅いので、捨て身の戦法になるが、潜水艦部隊を作れば、けっこう強力な攻撃方法となる。



キャンペーンモードは海上戦に持ちこんでしまえ

アメリカ軍がいなくなれば、敵の戦力は半減する。もしアメリカ軍がサレルノに上陸してしまうと、戦いはとても厳しくなる。そこで、キャンペーンモードで艦隊を温存してあるプレイヤーは、艦隊を戦艦から配置、海上でかたをつけてしまう方法が考えられる。ただし生産、配置が可能な港はひとつだということに注意。この方法も捨て身の戦法だが、艦隊がうまく配置でき、潜水艦まで配置、生産可能になると、海と空からアメリカ軍を叩くことができる。ポイントとしては、揚陸艦に部隊を搭載して港を出たところを攻撃するといい。また、戦艦など強い順番に敵の艦隊を叩くこと。アメリカの海上部隊を叩けば、航空機での輸送は難しくなるので、グンと勝ち戦さに近付いてくる。アメリカ軍の生産首都まで取れれば、さらにベスト。



MAP ● 35
アンツィオ

◆難易度◆　★★★★★

●基本攻略期間

1944.1.22～1944.4.10

アルベルト・ケッセルリンクが構築した、ローマ防衛のためのグスタフラインで連合軍を打破できるか？　カッシーノの戦いが今始まる。

数回にわたる、グスタフライン攻撃が失敗に終わり、連合軍はイギリスのグスタフラインへの侵攻、アメリカ軍はアンツィオからの上陸と、グスタフラインを南北から攻め落とす作戦をとった。これがこのマップ、アンツィオ作戦の時代背景だ。このマップでは、連合軍にチトーパルチザン軍が加わっている。

ナポリのイギリス軍と、海上のアメリカ軍をどう叩く？

スタンダードは2部隊のレオポルドが配置されている。これを有効に使い、カッシーノを越えようとしているイギリス軍を叩き、海上からはサルレノ同様に潜水艦部隊を生産して、アメリカ軍のアンツィオ上陸を阻止できると、カンペキに勝ちシナリオとなるのだが、ゲームは思うようには展開してくれない。ただし地上部隊にティガーⅠやパンターGといった心強い部隊もいるし、航空機には2部隊のHe111H10がいる。He111H10は武装交換をすると、Hs293ASMという射程5の対艦用間接攻撃の武器が装備できるので、これらを温存し、一気に叩く方法も考えられる。まずは、マップに配置されている無駄な部隊を処分しよう。そして生産可能ユニットができたら、都市の生産力を上げるために工作部隊の生産をして、できるだけ早いうちに軍事費の確保に努めること。守りをしながら、攻撃のチャンスのために軍事費を上げておくのだ。そして、カッシーノにある、グスタフラインの部隊は、イギリス軍の地上間接攻撃・カノン砲の射程外に移動させ、トーチカとの戦いでイギリス軍の部隊が消耗したところを叩くこと。



参加国＆生産可能ユニット数					
ドイツテイコク	64	サロ　Rep	16		
チトーパルチザン	16	アメリカ	64	イギリス	64

キャンペーンモードの戦い方は２通りの方法がある

クルスクマップで引き分けた場合は、ほとんどが経験値の上がった戦車部隊と航空機となるが、サレルノで、もし勝利した場合は、経験値の上った艦隊が部隊として配置できる。このマップあたりまでキャンペーンですすめれば、先のマップの状況を見て、部隊の経験値上げやユニットの生産を考えることが必要なのだ。クルスクの場合に、部隊の経験値をしっかりと上げていれば、数多くのティーガーⅠや間接攻撃ができる173ミリカノン砲に進化している可能性があり、戦いがだいぶらくになる。また航空機も攻撃機がFw190Aになっているとらく。サレルノで艦隊の経験値が上がり、航空機の進化ができていると、クルスクの継続部隊以上に戦いがらくになる。このふたつはしっかりと覚えておこう。



MAP ● 36 ウラル

◆難易度◆ ★★★★★★

●基本攻略期間

1941.12.1〜1942.2.8

モスクワ4Pzか2Pzで、大勝利をしたプレイヤーがたどり着ける、ロシアの果てがこのマップ。敵の部隊はプレイヤーの3倍だ。

ドイツのかなわぬ夢がこのマップで再現されている。本当はこのマップのウラル山脈を抜け、アジアで勝利をおさめた日本軍と、握手をするはずだったのかもしれない。キャンペーンモードでこのマップまでたどりつくのは不可能にちかく、スタンダードモードで戦ったとしても、プレイヤーの3倍の敵との戦いは想像を絶する。

すでにソビエト軍に包囲された形で始まる

プレイヤーの生産首都に迫るソビエト軍は、強大な部隊でプレイヤーを包囲し始めている。中央のウエストFtは東西に厚い地上部隊で、敵の大群を叩きながら初期の生産首都を目指すのは不可能。さらに、その南に同じ赤のウラルFtの部隊が東西に層をなしている。このふたつの軍団は東に温存部隊がいて、消耗しきったころのプレイヤー部隊に襲いかかってくる。北のカリーニンFtはかなり手薄な部隊なのだが、よろこんでこの部隊を叩きにいくと、中央のウエストFtとウラルFtの大部隊に、プレイヤーの生産首都を取られてしまう。南のヴォロネジFtもカリーニン同様だ。しかもカリーニンより強力な防御態勢をとっている。

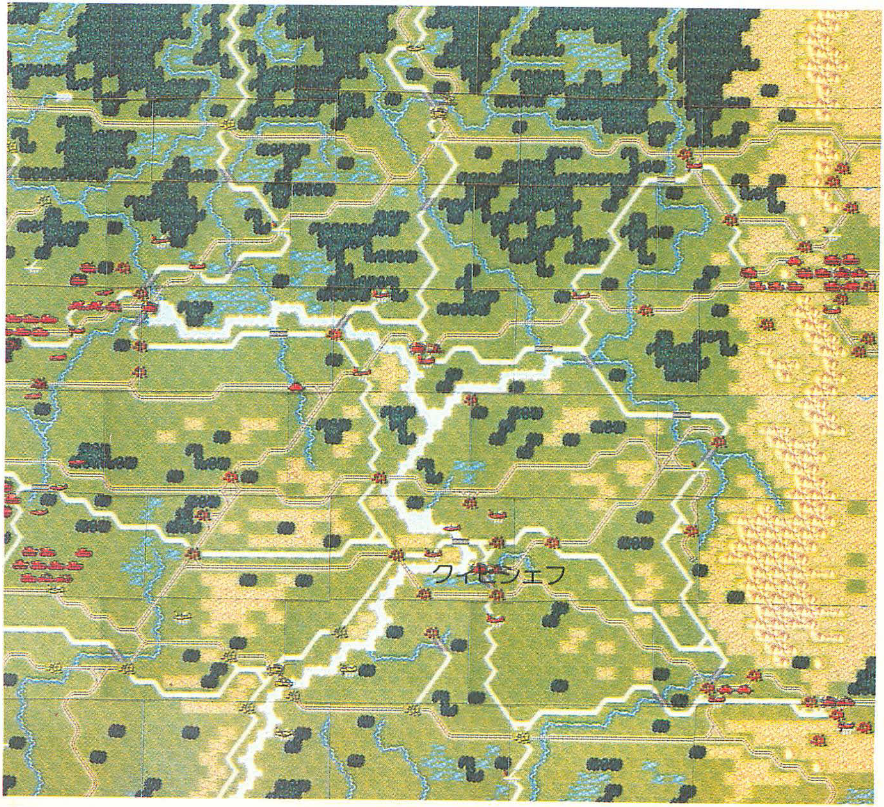
なぜプレイヤーの生産首都がふたつあるのかは、キャンペーンモードでプレイしてみるとわかる。配置・生産した部隊がウエストFtとウラルの両軍に圧迫され、ズルズルと北へ移動を余儀なくされるのだ。そして、南と中央の大部隊に完全に包囲され、攻めることも逃げることもできなくなってしまう。配置した時点で部隊がズタボロになる。



参加国&生産可能ユニット数			
ドイツテイコク	64		
ウエストFt	64	ウラルFt	64
カリーニンFt	32	ヴォネジFt	32

スタンダードモードで戦うとしても、初戦でかなりの部隊が消滅。四面楚歌のこのマップで勝つためには、全滅覚悟で中央突破？

このマップのつらいところは、プレイヤーの生産都市、空港がとても少ないことだ。初期の軍事費が25000あったとしても、空港がふたつしかないため、航空機の生産がおぼつかない。つまり制空権が握れないのだ。そのため地上部隊での侵攻が中心となり、部隊の消耗が激しい。生産首都の付近には敵の間接攻撃ユニットが戦車部隊に守られながら、プレイヤーの地上部隊を待ち構えている。最善策は間接攻撃のはずれを狙った、接近戦が面白い。はずれて同士撃ちにあうまで、セーブ＆リセットを繰り返した人もいる。正統派のプレイヤーは絶対にしないことだが、つい悔しくて、この手を使ってしまう。そのためにも中央の部隊と接近戦で戦うしかない。



MAP ● 37
ノルマンディー

◆難易度◆　★★★★★

●基本攻略期間
1944.6.6〜1944.7.30

北フランスに上陸した連合軍は、フランス解放、ドイツ西方面軍の崩壊と、ベルリン侵攻の足がかりを作った史上最大の作戦がこれ。

1944年6月6日、主力軍艦138隻、上陸用船艇4000隻、その他1000隻を含む大船団による、北フランス上陸作戦「大君主（オーバーロード）作戦」が開始された。ドイツ側の上陸地点の誤算もあり、激戦のすえ、ついにこの大部隊の上陸は成功した。この作戦によってドイツ軍は捕虜を含めた50万人の死傷者と、2000両の戦車、自走砲が失われたという。

悲しき同盟軍1SSPzC

キャンペーン、スタンダードモードを含め、プレイヤーは配置、生産した大量の部隊を、速やかに南の生産首都から北の海岸線へと移動させなくてはならない。海岸線にある、海上船舶攻撃のためのA＋1ウォール砲台も、敵の艦砲射撃にあい瀕死の状態になる。しかも同盟軍1SSPzCpは、上陸地点から遥かに離れているため、せっかくのA＋1ウォール砲台も、射程外に敵がいるために、使うことができない。同盟軍の損害は時間がたつにつれて、甚大な被害となっていく。初戦ですでに敵空挺部隊が北フランス西側と北東に降下している。刻々と上陸が始まり、敵の部隊が内陸へと移動する前に、なんとか水際で食い止められればいいのだが不可能に近い。敵の一軍を同盟軍にまかせ、対空ユニットを含んだ地上部隊を、中央から西へ進めるしか方法はない。注意することは、敵の航空機が強いこと。海岸線は敵艦隊の艦砲射撃にあうこと。イギリス軍の空挺歩兵レッドデビルズや、コマンドゥ、アメリカ軍のレンジャーや、クウテイホヘイの攻撃力の高さに注意しよう。空挺歩兵には被害も大きいが、比較的安いSPW251F1火炎放射戦車。慎重にユニットを使い分けること。



参加国&生産可能ユニット数					
ドイツテイコク	64	1SSPzcp	32	84thcp	32
アメリカ	64	イギリス	64		

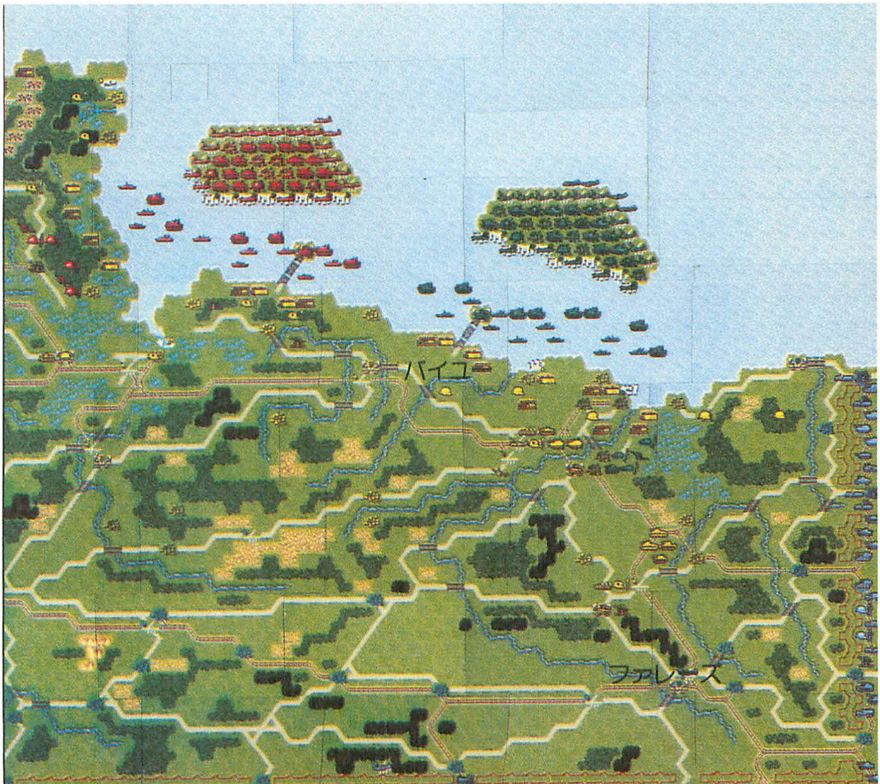
名将紹介

ジョージ・S パットン

アメリカ軍

敵追撃でもっとも能力を発揮した将軍

アメリカ陸軍ブラッドレー将軍と並び、ヨーロッパ戦線の名将のひとり。癇癪持ちでも有名で、根っからの付き合い下手とイギリス嫌い、といったかわりだね将軍であった。しかしそれとは裏腹に、敵の追撃戦では驚くほどの才能を発揮した。この変わった性格や才能を描いた映画が、1970年フランクリン・J・シャフナー監督によって「パットン大戦車軍団(日本名)」として作られ、彼の孤独な人間性を描いて評判となった。



MAP ● 38

ファレーズ

◆難易度◆　★★★★★

●基本攻略期間

1944.8.15～1944.10.13

フランス解放をめざし、上陸した連合軍大部隊を相手に、果たしてどこまで戦うことができるか？　フランスを取られると、もう後がないぞ!!

ノルマンディーから上陸したアメリカ軍とイギリス軍は、フランス北西からファレーズへと向かい、フランス南東の地中海からはアメリカ軍が上陸。ドイツ軍を挟み撃ちにした形で東へ追いやり、フランスを解放しようとしている。史実によると、この作戦で反撃にでたドイツ軍は、ファレーズで孤立してしまうことになる。

初戦からすでに包囲が始まっている

このマップは開発者のちょっとしたいじわるが隠されている。スタンダードモードでプレイすると、マップを見ただけでは、プレイヤーの生産首都が同盟軍の高射砲塔に隠されているために、ひとつしかないように見える。ひとつしかないとすると、ファレーズの首都を死守しなくてはならない。ここに、開発者がいかに史実どおりの、ドイツ軍ファレーズ孤立を再現しようとしたかがうかがえる。部隊の生産、配置をすればすぐにわかることなのだが、生産首都が見えないため、首都と違う場所に生産するマップなのかと思うと大間違い。すでに包囲が始まっているだけに、このことに気がつかないと、プレイヤーの35部隊があっという間に孤立して、連合軍に攻撃を受けて全滅する。包囲され始めている部隊の中にはティーガーⅠ、ティーガーⅡやパンターG、といった戦車が混じっている。全滅させるには忍びない部隊なのだ。歩兵や補給車を敵の盾にし、急いで撤退させ、包囲網の外で部隊の立て直しをはかることだ。さらに、生産首都付近の破壊された都市を、工作部隊でいち早く修復して、生産力を上げること。



参加国&生産可能ユニット数

ドイツテイコク	64	フラスコヴィッツ	32
12nd AG	48	7th　Army	48
イギリス	32	USAAF	32

キャンペーンモードの場合は？

この場合は同盟軍フラスコヴィッツの初戦の働きを期待して、じっくりと連合軍を攻めること。連合軍の部隊数を考えると、ほぼ2倍近い戦力差があるが、ウラルマップと比較すると、まだらくなマップである。攻略方法としては、敵部隊を全滅させずにユニット数を減らしておいて、新たに生産できる部隊を少なくする。こうして敵のユニット数の減った部隊をたくさん作り、一気に攻勢にでる方法をとると面白い。この方法では同盟軍のフラスコヴィッツにノルマンディーを食い止めさせ、地中海側のアメリカ軍7th　Armyを全滅させる。これが成功すれば、ノルマンディー側だけの侵攻となるので、らくな戦いとなる。ただしそれでも地中海側のアメリカ軍は48部隊いるわけで、一筋縄ではいかない。とくに、海上の艦隊は慎重に叩く必要がある。



MAP ●39
アルンヘム

◆難易度◆ ★★★

●基本巧略期間
1944.9.17〜1944.10.26

敗色濃いドイツ軍を相手に、連合軍が大きな敗北を味わった作戦が、このアルンヘムの「マーケットガーデン作戦」だ。

1944年9月17日、イギリス軍モントゴメリーは、連合軍のルール地方侵攻のための拠点として、ムーズ川とヴァール川の確保を指示、米英空挺部隊1万人による大作戦を開始した。しかし結果は、空挺部隊の降下地点が目標の橋より遠すぎたうえ、広範囲に降下して戦力が拡散し、連合軍は大打撃を被った。これがこのマップ、アルンヘムの戦いだ。

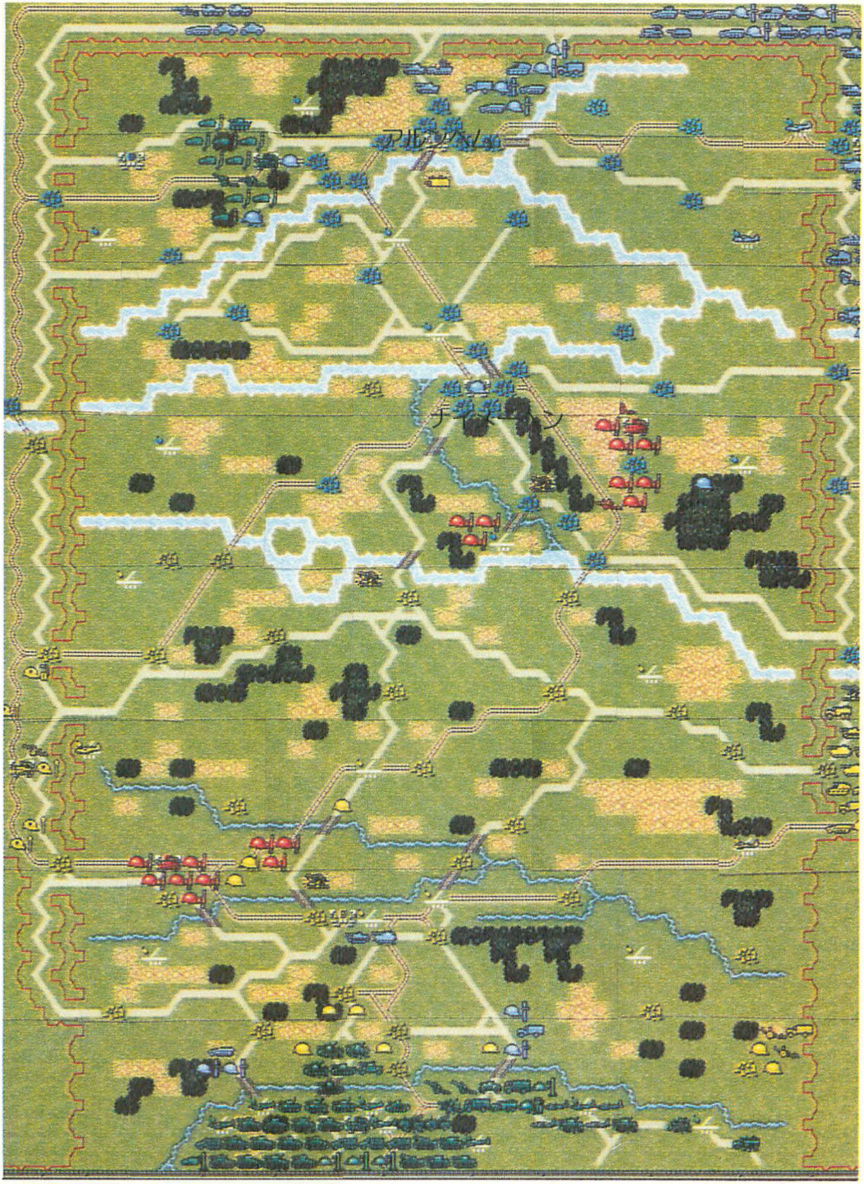
久々に勝利を味わえる戦い？

このマップは東西と北から、すでに降下した連合軍の部隊を、プレイヤーと同盟軍の107Pzで包囲するところから始まる。降下していた敵は分散した兵力でたいしたことはない。むしろやっかいなのは南から大兵力が押し寄せてくることだ。注意する点はマップ上に延びた川。この川でマップが分断されているので、東、西、北のマップの侵入路をまちがえると、目的の場所へいけなくなる。要チェックの場所としては、マップの東中央の端に壊れた路線が川に架かっている。この線路を工作部隊で修理すれば、部隊を南へと送ることができる。戦車を中心とした強力な地上部隊を、できるだけ速く南へ送り、30Corpsの侵攻を食い止めること。

キャンペーンモードは部隊を分散させろ!!

生産首都の周囲にしか配置、生産ができないので、列車を生産して速やかに配置、生産した部隊を東西、北の出口から分散させ送りだすこと。最初に叩く敵はマップ北西のイギリス軍1Para。1Paraは東の都市を占領に動き、西の首都をがら空きにすることがある。東から主力をおとりとして、歩兵を中心とした占領部隊を西からこっそり移動、挟み撃ちで一気に占領してしまえば攻撃力の高いレッドデビルスも消滅する。次に叩くのは、生産首都に近いアメリカ軍82Para。ここを取れば拠点として南へも西へも移動でき、しかも同盟軍の107Pzとの戦いになる。この戦いのように、歩兵の攻撃力が高い場合のユニットとして便利なのがSPW25F1火炎放射戦車だ。火炎放射機は地形効果に関係なく攻撃できるので、こちらのダメージに注意すれば戦車の丸焼きも可能という、かわりだねの武器なのだ。

参加国&生産可能ユニット数							
ドイツテイコク			64	107 Pz			48
82Para	24	30CorPs	64	101Para	24	1 Para	32


アルンヘム
ナイメーヘン

MAP ● 40
アルデンヌ44

◆難易度◆　★★★★

●基本攻略期間
1944.12.16～1945.2.13

ドイツ軍ルントシュテット将軍が、連合軍の進撃を食い止めるために、温存したヒトラー最後の戦略予備隊で攻勢をかける!!

ノルマンディー上陸以降、連合軍は破竹の進撃で、兵士のだれもがベルリンでクリスマスを迎えられると信じていた。この快進撃を食い止めるために、ドイツ軍はヒトラー最後の戦略予備隊で大反撃に出たのだ。

この作戦の侵攻形態が突き出た形から、バルジ（突出部）の戦いと呼ばれた。

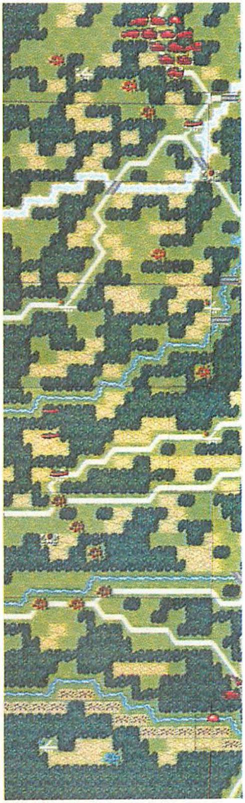
ゲーム上で実際に戦ってみると、思いのほか苦しい戦いとなる。同盟国や同盟軍はなく、敵の部隊数は3倍。かろうじて軍事費は多いものの、慎重な作戦をたてて侵攻しないと、東西に配置されている敵に、戦線が分断されてしまう。

初戦は使い捨てのV1巡航ミサイルで都市、空港を破壊、敵の生産力を下げ、補給路を断つこと。

まず、敵の101Paraの生産首都を攻め落とすことをすすめる。ここを取れば、敵を東西に分断できるため、戦いがらくになるからだ。

西の3rd Armyから叩け!!

東の敵は最前線に兵力が集中している。しかもこの1stArmyは生産首都を6つも持っているため、初戦での攻略は不可能。西の3rdArmyは生産首都がふたつで兵力も手薄。ただし航空機が多いので、悪天候を狙って攻撃をしかけること。これが成功すれば、敵の生産可能な部隊数が半減する。ただし、残った1st Armyとイギリスはそれぞれ生産首都が多いので、慎重に攻めないと攻略は難しい。このふたつの部隊は面白いことに生産空港が少ない。地上部隊の天敵となる、いやな航空機を大量に生産できないのだ。



参加国&生産可能ユニット数			
ドイツテイコク			64
IStArmy	64	3rd Army	64
イギリス	48	101 Para	16

名将紹介

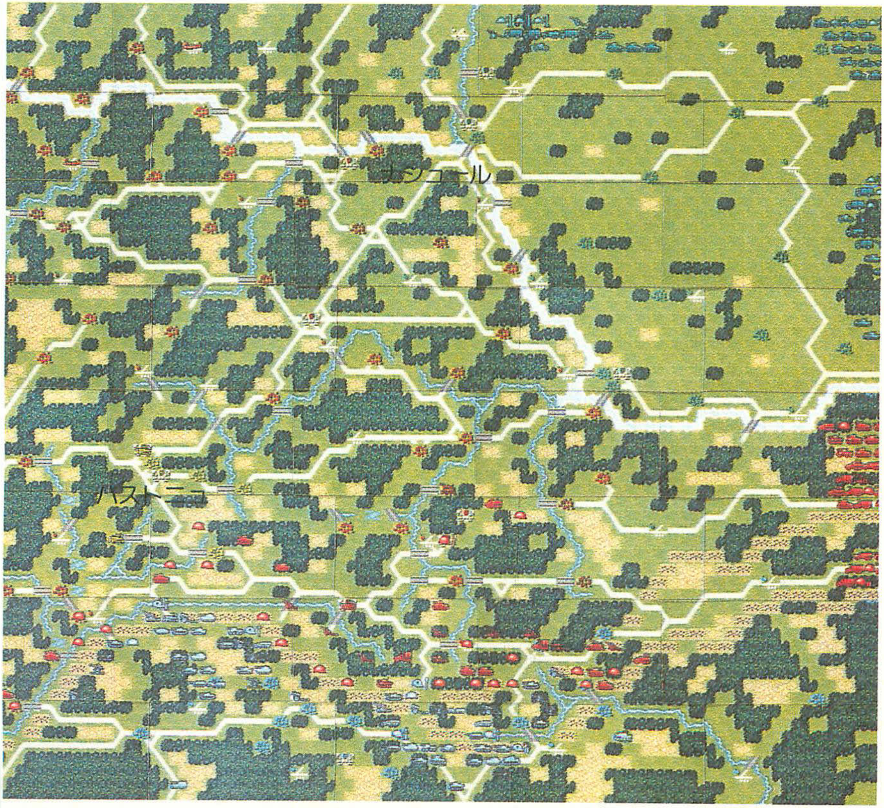
オマー・N ブラッドレー

アメリカ軍

ひかえめな名将

同じアメリカの将軍パットンとは対照的な、謙虚で控え目な性格の人物。初めはパットンの下にいた。優れた戦術家で、チュニジアの戦いで軍団を指揮し名をあげる。

1945年、ライン川進軍の際には、ホッジス第１軍とパットン第３軍を含めた第12軍集団という、アメリカ軍最大規模の軍隊を指揮したことで有名。この軍集団がライン川対岸に一番乗りをした。



MAP ● 41
ブダペスト

◆難易度◆　★★★★★

●基本攻略期間
1945.1.1～1945.2.19

10月30日、ソ連軍はブダペスト攻撃を始めた。この攻撃により、ブダペストで包囲されたドイツ軍を救出するため、ワルシャワの戦力予備軍を転用してしまった。

縦に長いこのマップ、プレイヤーの生産首都が北西の端にある。同盟軍のヴィルデンブルフはマップ中央東に生産首都があり、東からは2ウクライナFt、西からは3ウクライナFtに包囲されて風前の灯火となっている。このマップは東西に縦に川が流れていて、ちょうどヴィルデンブルフのふたつの生産首都を分けるように流れている。

瀕死のヴィルデンブルフの救出は不可能

ヴィルデンブルフの部隊は川にはさまれ、身動きがとれない状態になっている。同盟国のハンガリー軍は、マップ南西に生産首都があり、ほとんど戦力とはいえない。この川を利用すれば、敵ソビエト軍の2ウクライナFtと3ウクライナFtを東西に分断し、2ウクライナFtの地上部隊を川の東に孤立させることができるのだが、西に強力な3ウクライナFtがいるために難しい。結局ヴィルデンブルフは包囲全滅するのを待つだけとなる。

キャンペーンモードは北西からの侵攻のためつらい戦いとなる

スタンダードモードの場合、配置された部隊が南北に延びているために、強力な部隊を南下させ、3ウクライナFtを南側面から叩くことができる。しかもうまくいけば、南にある、がら空きの3ウクライナFtの移動先生産首都を占領して、その付近の空港を拠点とし、縦に延びた川に架かっている橋を、爆撃機で爆破して、2ウクライナFtを東に閉じ込めることができる。（ただし天候がONの場合、凍結した川を渡ってくるおそれがあるし、破壊した橋を工作部隊が直すこともある。）これが成功した場合、2ウクライナFtで注意することは航空機だけだ。そうなると2ウクライナFtの部隊は64ユニット生産していた場合は飽和状態のため、叩かずにおき、3ウクライナFtを制圧すればよいことになる。3ウクライナFtのユニット最大生産数は64部隊なので、こまめに都市を占領して経済戦に持ち込めば、3ウクライナFtを制圧することが可能となって、あとは対岸東の2ウクライナFtを間接攻撃で叩きながらユニット数を減らし、陸と空から叩くことができる。

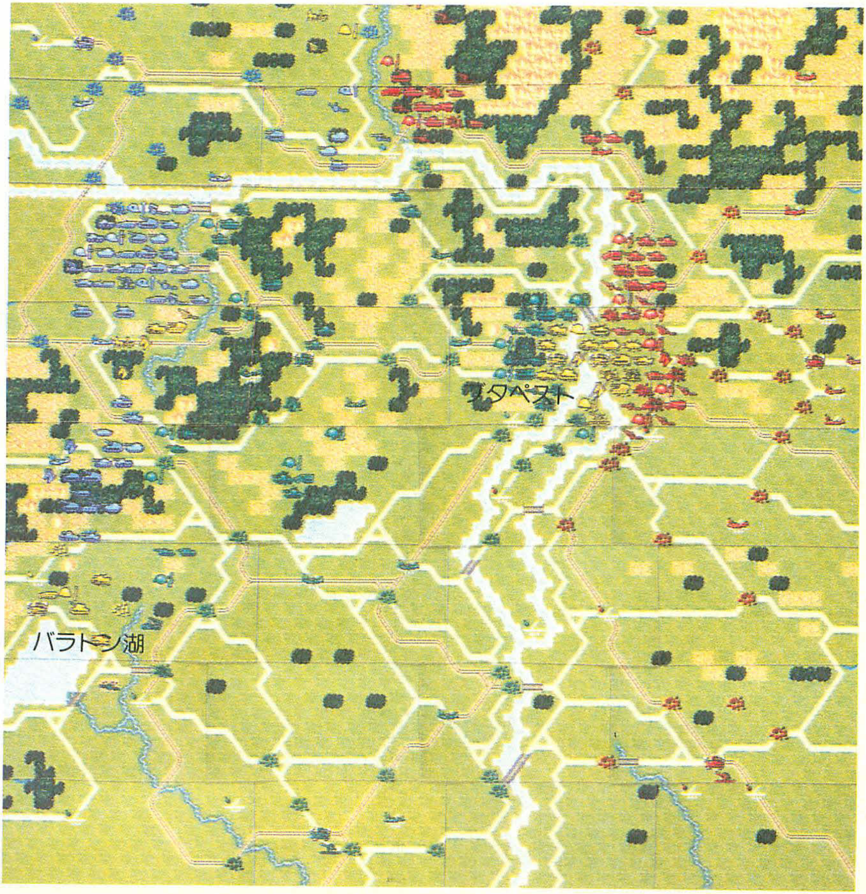
キャンペーンモードの場合、北西の生産首都からの侵攻のために、北へ逃がせる部隊をつくることができない状態のために、勝つことは難しい。

参加国&生産可能ユニット数					
ドイツテイコク	64	ヴィルデンブルフ	32	ハンガリー	20
2ウクライナFt	64	3ウクライナFt	64		

ちょっとひとこと

スタンダードとキャンペーンモードはどう違う？

スタンダードモードの場合は、比較的史実に忠実な戦いが楽しめる。キャンペーンモードの場合、プレイヤーの作戦によってゲームの展開が変わってくることがある。また、スタンダードはすべての部隊の経験値が0のため、キャンペーンの経験値の高い同じユニットと比較すると、攻撃力が格段にちがう。



MAP ● 42
ドイツ

◆難易度◆　★★★★★★

●基本攻略期間

1945.2.1～1945.3.22

キャンペーン、スタンダードモードを合わせた、第二次大戦マップの最後がこれ。イギリス、アメリカ、ソビエトがベルリンへと迫る!!

ポーランドを解放したソビエト軍が東からベルリンへとせまり、西からはイギリスとアメリカの連合軍がライン川へとおしよせている。ソビエト軍が生産首都を包囲し始めているため、西の連合軍を相手に戦っているひまはない。最初の軍事費は3000と乏しい金額で、3倍もの敵にどう立ち向かえばいいのだろうか？　敗戦直前のドイツが再現されているマップだ。

ライン川にかかる橋をすべて破壊して、ソビエト軍との戦闘にいどめ!!

史実では、3月7～8日、連合軍がライン川を渡る。ドイツ軍は連合軍の進撃をライン川対岸で食い止めるため、川に架かる橋をすべて破壊することにした。しかし、レマーゲンに架かるルデンドルフ橋だけが破壊できず、連合軍の進撃は食い止められなかった。初戦ですることは、ラインに架かるすべての橋を破壊して西からの進撃を食い止めることだ。スタンダードの場合、ライン対岸の装甲兵力をできるだけドイツ国内へと移動させ、敵の集中している南の橋から、マップ中央西に配置してあるV２ロケットで爆撃して破壊すること。もしこれが成功すれば、東のソビエト軍との戦いに、地上部隊の兵力をさくことができる。キャンペーンの場合、生産空港でV１を生産、これでラインの橋を破壊するしか方法はない。このマップでは、進化させたMe262タイプのジェット戦闘機の補給、補充を繰り返すと、あっという間に軍事費を食われてしまう。燃料の少ない局地戦闘機Me163Ｂを使い捨てとして利用しよう。

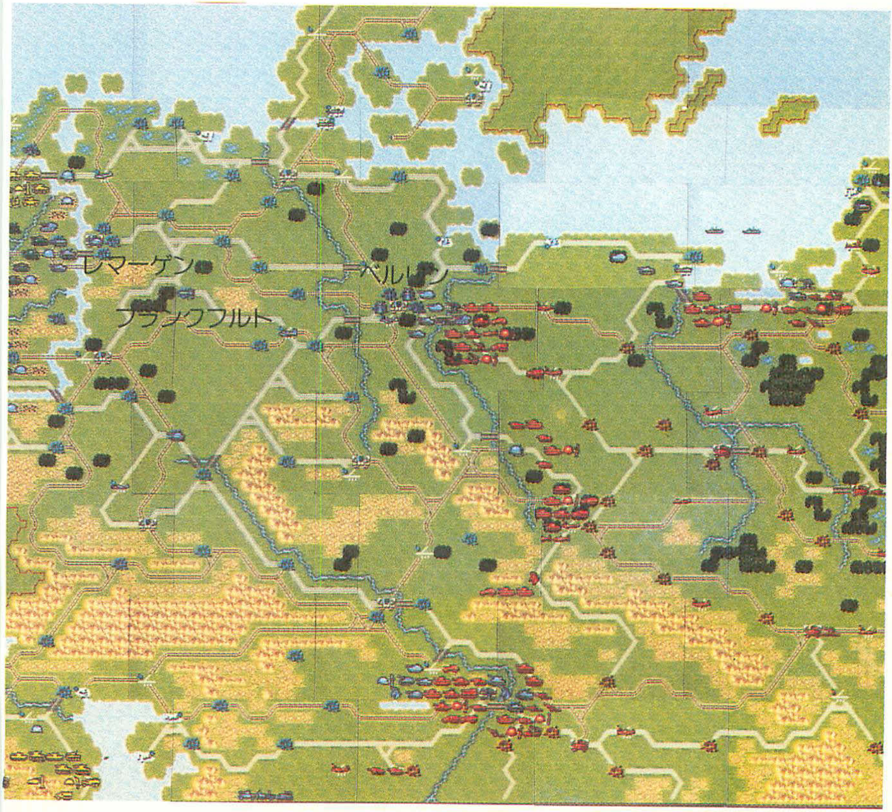


参加国&生産可能ユニット数			
ドイツテイコク			64
チトーパルチザン	8	ベロロシアFt	48
ウクライナFt	48	アメリカ	48
21stAＧ	20	15thAＧ	20

ちょっとひとこと

ドイツが残したもの

第二次大戦でドイツが発明したもののほとんどが、現在でも使用されている。身近なものではテープレコーダー。この発明がなければ、ビデオも存在しなかった。また、高速道路の原形となるアウトバーン。ロケット、ミサイルの原形Ｖ１、Ｖ２。ジェット機などがこの悲惨な戦いの間にドイツで開発された。そして、ゲットーなどに収容されていた人々での人体実験により、外科手術も発達した。



MAP ● 43
アイランドCP

◆難易度◆　★★☆

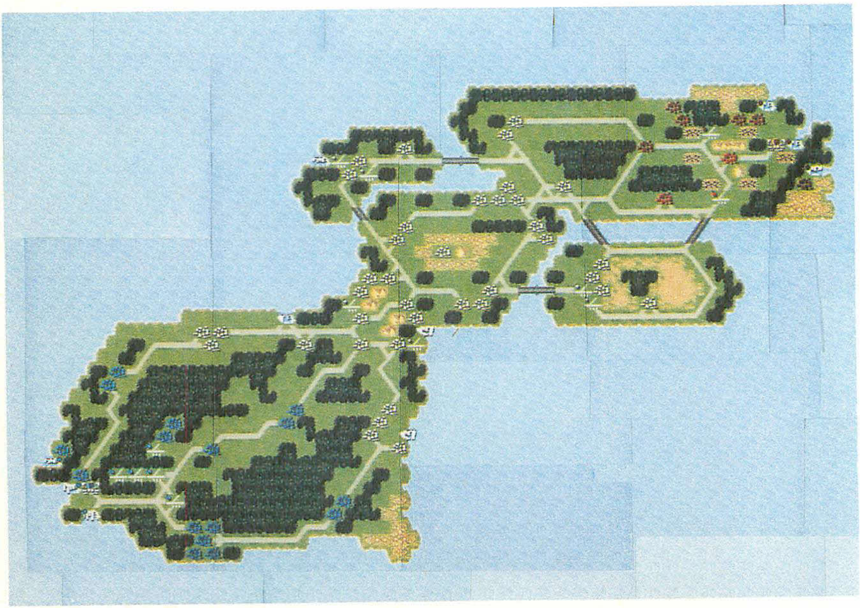
●基本攻略期間
1942.1.1～1942.7.19

大戦略の生みの親、システムソフトがパソコン版で作った、バランスのとれた初心者向けマップ。史実には登場しない。

参加国&生産可能ユニット数	
ドイツテイコク	64
ソビエトレンポウ	64

マップ中央東にある、砂漠地帯を占領すること

このマップは、パソコン版でも現代戦を含めたさまざまなシナリオに登場した、評判の高いマップだ。しかし、キャンペーンモードには登場しない。マップ中央がくびれていて、両軍が中央で接触、激戦となる。ドイツ軍、ソビエトレンポウ軍、ともに都市数と空港が多く、派手な戦いが楽しめる入門者用マップでもある。中央の東と西にひとつづつ小島があるが、東の小島は砂漠地帯に都市と空港が集中していて、中央のくびれと、ソビエトレンポウの生産首都の両方をにらむ拠点として重要なポイント。いかに速く中央へ部隊を移動させるかと、東の小島を取るかが勝利のカギ。さらに海上で艦隊戦も楽しめる。



UNIT DATE PART

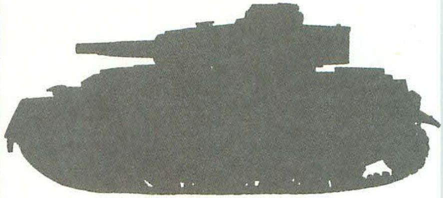
兵器ユニットデータ編

主要な参加国のユニットをエントリーにそって紹介。モデム対戦のときもこれでバッチリ。



アドバンスト大戦略
—ドイツ電撃作戦—

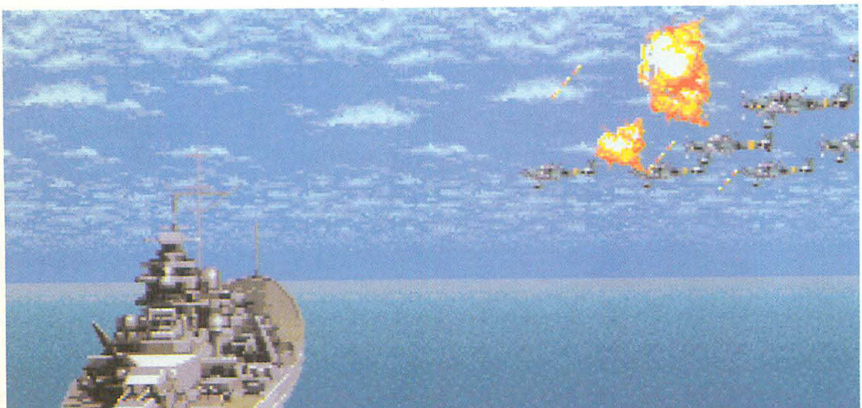
ユニットデータの見方



ゲームに参加する国は全部で21ヵ国

アドバンスド大戦略の主役となるのがユニットだ。このゲームでは全マップを含めると21ヵ国もの国が参加、火花を散らす。ユニット数も今までのシュミレーションウォーゲームとは比較にならないほど多く、初期配置済みユニットを合わせると、600種類以上のユニットが登場する。

このコーナーでは、ゲームに役立つ主な国と、その国で進化、生産できるものを紹介している。そのため、特殊な空挺部隊などは入っていない。ユニットデータも、攻撃力、守備力などのデータを省き、速度、燃料、索敵、価格、武装交換など実用的な内容をピックアップして紹介している。



各国のイヤな敵を、チェックしておくと便利

このゲームはプレイヤーによって生産体系が変わってくるため、苦手となる敵が、プレイヤーで異なることがある。ここでは、各国の紹介の中で、特にひどいめにあわされたユニットと、国ごとの特徴を紹介したゲームをして、いやな敵は表にチェックを入れておくと便利だ。

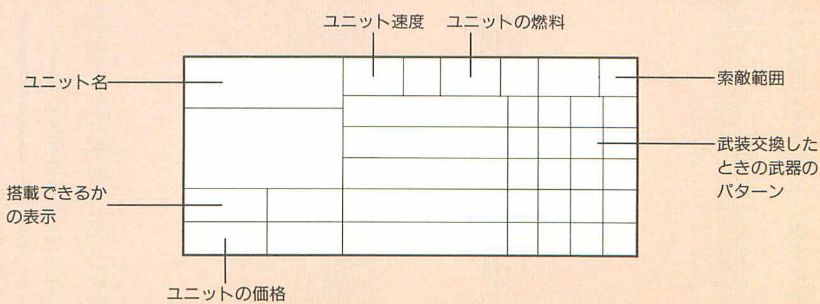


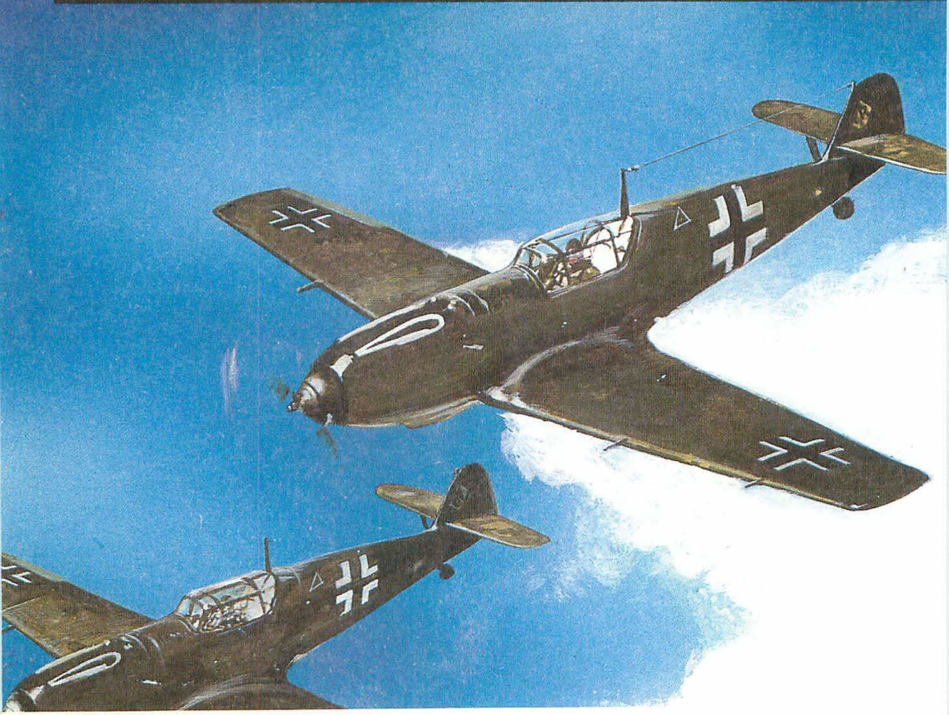
進化の順番を知っておくと便利

ユニットは戦闘機、戦闘爆撃機など、機種によって特定の年月になると、ターンの初めに、新しいユニットがエントリーされる。開発資金を払うことでそのターンから生産、進化をすることができる。

このコーナーでは、なるべく進化にそって紹介してあるので、次にどのユニットがエントリーされるかがわかる。ただし、エントリーされたユニットの中には速度が遅く、燃料が少なく、価格だけ高いといった、使いものにならないユニットや、進化前のユニットのほうがマップによっては便利なユニットもある。やみくもにエントリーしてユニットを開発すればいいというわけではない。どのユニットが使いものにならないかは、プレイヤーの楽しみに残しておいたので、開発してひどいめにあってほしい。

表の見方





プレイヤーが担当する、陸、空主体の国。特に地上部隊の戦車の進化はワクワクするほどだ。

ドイツ帝国

戦闘機のBf109のシリーズは、攻撃力が高いので、前半のマップでは、制空権を握るためになくてはならない戦力。しかし燃料が少ないことと、アメリカの参戦によって不利な状況になってしまう。早めに、攻撃力が高く燃料の多いFW190Aへと進化させよう。地上部隊は前半は軽戦車の進化が主力となるが、後半は戦車の進化を早めにしておくこと。他に、間接攻撃ユニットのカノン砲、ロケット砲などは、使い分けができると便利なユニットだ。海の少ないマップが多いので、海上部隊の作りすぎに注意。

戦闘機

Bf109E



速度	13	燃料	42	索敵	3

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	7	4		
250kgバクダン	0	1		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載		価格	1800

Bf109F



速度	14	燃料	48	索敵	3

武装	A	B	C	D
15mmキカンホウ	11	6	6	
250kgバクダン	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク	0	1	0	

搭載		価格	1900

Bf109G



速度	14	燃料	54	索敵	3

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	8	4	4	
250kgバクダン	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク	0	1	0	

搭載		価格	2000

Bf109K



速度	15	燃料	54	索敵	3

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	6	3	3	
250kgバクダン	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク	0	1	0	

搭載		価格	2200

Fw190A



速度	14	燃料	78	索敵	3

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	8	4	4	
250kgバクダン	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク	0	1	0	

搭載		価格	2400

Fw190D9



速度	15	燃料	60	索敵	3

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	13	7	7	
250kgバクダン	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク	0	1	0	

搭載		価格	2700

Ta152H



速度	15	燃料	84	索敵	3

武装	A	B	C	D
30mmキカンホウ	7	4	4	
250kgバクダン	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク	0	1	0	

搭載		価格	3000

Me262A1



速度	16	燃料	72	索敵	3

武装	A	B	C	D
30mmキカンホウ	6	3	3	
250kgバクダン	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク	0	1	0	

搭載		価格	4500

戦闘爆撃機

Bf110C



速度	13	燃料	96	索敵	5

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	15	0	8	
250kgバクダン	0	0	3	
NOT	0	0	0	
NOT	0	0	0	

搭載		価格	2200

Bf110D



速度	13	燃料	60	索敵	5

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	15	8	8	8
250kgバクダン	0	0	4	2
NOT	0	0	0	0
タンク	0	2	0	0

搭載		価格	2100

Bf110E



Bf110E	速度	13	燃料	72	索敵	5
	武装		A	B	C	D
	20mmキカンホウ		12	6	6	6
	500kgバクダン		0	0	4	2
搭載	NOT		0	0	0	0
価格 2200	タンク		0	2	0	1

Bf110G



Bf110G	速度	13	燃料	48	索敵	5
	武装		A	B	C	D
	20mmキカンホウ		12	6	6	6
	500kgバクダン		0	0	4	2
搭載	NOT		0	0	0	0
価格 2300	タンク		0	2	0	1

Me210C



Me210C	速度	14	燃料	102	索敵	5
	武装		A	B	C	D
	20mmキカンホウ		14	7	7	7
	500kgバクダン		0	0	3	1
搭載	NOT		0	0	0	0
価格 2500	タンク		0	2	0	1

Me410A



Me410A	速度	14	燃料	102	索敵	5
	武装		A	B	C	D
	20mmキカンホウ		14	7	7	
	500kgバクダン		0	0	1	
搭載	NOT		0	0	0	
価格 2700	タンク		0	2	0	

Me410B



Me410B	速度	14	燃料	84	索敵	5
	武装		A	B	C	D
	20mmキカンホウ		9	5	5	5
	500kgバクダン		0	0	4	2
搭載	NOT		0	0	0	0
価格 2800	タンク		0	2	0	1

Fw190G



Fw190G	速度	14	燃料	66	索敵	4
	武装		A	B	C	D
	20mmキカンホウ		8	4	4	4
	500kgバクダン		0	0	3	1
搭載	NOT		0	0	0	0
価格 2500	タンク		0	2	0	1

Fw190F



Fw190F	速度	14	燃料	22	索敵	4
	武装		A	B	C	D
	20mmキカンホウ		8	4	4	4
	500kgバクダン		0	0	3	1
搭載	NOT		0	0	0	0
価格 2700	タンク		0	2	0	1

Me262A2



Me262A2	速度	16	燃料	66	索敵	4
	武装		A	B	C	D
	30mmキカンホウ		6	3	2	
	500kgバクダン		1	0	2	
搭載	NOT		0	0	0	
価格 4700	タンク		0	2	0	

戦闘機と戦闘爆撃機の使いわけ

戦闘爆撃機のBf110のシリーズは、燃料が多く、急降下爆撃機Ju87シリーズよりも対空攻撃力が高い。しかも爆装の場合は多く爆弾を搭載できる。このユニットは索敵5と地上、海上の敵の偵察など、はば広い使い方ができる。

このユニットの使い方としては、Bf110で偵察と地上攻撃をして、Bf109で敵の戦闘機を叩き制空権を握る。そして、Ju87で地上部隊へだめ押し攻撃と、3段階攻撃が可能になる。ただし中盤から後半にかけてのマップになると、敵の戦闘機の攻撃力が高くなり、Bf110がバタバタと撃ち落とされてしまう。さらに、Bf110Gへと進化すると燃料が48と極端に低くなるため、使いものにならなくなる。

いつ、航空機の主力部隊を戦闘爆撃機から戦闘機中心にするかが問題になるが、目やすになるのはFw190Aへの進化がポイントだ。

そのためにも戦闘機の経験値を早めに上げ、進化を待つように心がけよう。

Ju87RからJu87Dへと進化させる前に

急降下爆撃機のJu87シリーズはBからR、D、Gへと進化していく。その中で問題となるのはRからDへの進化。Rは250kg爆弾がふたつとDの500kg爆弾3つ、もしくは1.4t爆弾ひとつと比較すると攻撃力は低いが、燃料が標準で96もある。マップによっては空港の極端に少ないマップもあるので、Dに進化させる前によく考えよう。

攻撃機

Hs123



速度	11	燃料	54	索敵	3

		武装	A	B	C	D
		7.92mmMG	6	9		
		250kgバクダン	1	0		
搭載		NOT	0	0		
価格	1200	NOT	0	0		

Hs129B1



速度	12	燃料	48	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		20mmキカンホウ	6			
		50kgバクダン	2			
搭載		NOT	0			
価格	1700	NOT				

Hs129B2



速度	12	燃料	48	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		20mmキカンホウ	5			
		37mmキカンホウ	4			
搭載		NOT	0			
価格	1800	NOT	0			

Ar234B



速度	15	燃料	72	索敵	4

		武装	A	B	C	D
		20mmキカンホウ	6	6		
		500kgバクダン	3	2		
搭載		NOT	0	0		
価格	4000	タンク	0	1		

急降下爆撃機

Ju87B



速度	11	燃料	54	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		7.92mmMG	10			
		250kgバクダン	2			
搭載		NOT	0			
価格	1500	NOT	0			

Ju87R



速度	11	燃料	96	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		7.92mmMG	10	10		
		250kgバクダン	2	1		
搭載		NOT	0	0		
価格	1600	タンク	0	1		

Ju87D



速度	12	燃料	66	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		7.92mmMG	10	10	10	10
		500kgバクダン	3	1	0	0
搭載		1.4tバクダン	0	0	0	1
価格	1700	タンク	0	1	0	0

Ju87G



速度	11	燃料	60	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		7.92mmMG	10			
		37mmキカンホウ	6			
搭載		NOT	0			
価格	1900	NOT	0			

輸送機

Ju52g5e



速度	燃料	索敵	搭載	価格
10	150	1	可	900

武装	A	B	C	D
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			
7.92mmMG	4			

Ju52g9e



速度	燃料	索敵	搭載	価格
10	150	1	可	1020

武装	A	B	C	D
グライダー	0	1		
NOT	0	0		
NOT	0	0		
7.92mmMG	4	2		

Ar232



速度	燃料	索敵	搭載	価格
11	144	1	可	1200

武装	A	B	C	D
グライダー	0	1		
NOT	0	0		
NOT	0	0		
7.92mmMG	4	2		

Me323E



速度	燃料	索敵	搭載	価格
10	76	1	可	1620

武装	A	B	C	D
NOT	0	1		
NOT	0	0		
NOT	0	0		
7.92mmMG	4	2		

爆撃機

Do17Z



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	144	2		1800

武装	A	B	C	D
Bバクダン	2	0	0	
250kgバクダン	0	4	0	
NOT	0	0	0	
7.92mmMG	8	8	0	

He111H-2



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	132	2		2400

武装	A	B	C	D
Bバクダン	4	0	0	
250kgバクダン	0	8	0	
ギョライ	0	0	2	
7.92mmMG	8	8	8	

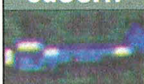
He111H10



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	132	2		2700

武装	A	B	C	D
Bバクダン	4	0	0	
250kgバクダン	0	8	0	
Hs293ASM	0	0	2	
7.92mmMG	8	8	8	

Ju88A1



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	156	2		3000

武装	A	B	C	D
Bバクダン	5	0	0	
250kgバクダン	0	10	0	
NOT	0	0	0	
7.92mmMG	8	8	0	

Ju88A4



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	192	2		3300

武装	A	B	C	D
Bバクダン	6	0	0	
250kgバクダン	0	12	0	
ギョライ	0	0	2	
15mmキカンホウ	8	8	8	

Ju88S



速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	96	2		3900

武装	A	B	C	D
Bバクダン	4	4	0	
250kgバクダン	0	0	8	
NOT	0	0	0	
7.92mmMG	8	8	8	

制空権を握らないと、爆撃機はただのマト

航空機の使い方で一番苦労するのがこの爆撃機だ。

このユニットは燃料が多く、地上部隊攻撃のための通常爆弾の他に、都市を破壊して敵の生産力を下げたり、拠点となる橋や敵の空港、港、移動先生産首都の破壊ができるB爆弾を装備。また海上部隊への攻撃のために、魚雷を装備できるユニットがあるのもこの爆撃機だ。

欠点は部隊の最大ユニット数が6で価格が高く、対空攻撃能力が低いため、敵の戦闘機や攻撃機のえじきになりやすいことだ。

もし、爆撃機で敵の最前線へと単独で出撃するような作戦をとった場合、その部隊は帰還はできないと覚悟したほうがいい。

この爆撃機の使い方は戦闘機の護衛をつけ、敵の攻撃から守る形で行なうか、爆撃をしたターンで敵の戦闘機に襲われないよう、あたりに敵がいないか注意を配って行動することが大切だ。

最適な使い方は、制空権を握り、いつでも敵の航空機を戦闘機で迎撃できる態勢を整わせ、都市や空港、港、橋、生産主都を破壊することだ。制空権を握らないうちはただのマトと思っていい。

Ju188E



速度	13	燃料	126	索敵	2

武装	A	B	C	D
Bバクダン	6	0	0	
250kgバクダン	0	12	0	
ギョライ	0	0	2	
20㎜キカンホウ	8	8	8	

搭載	
価格	3600

Ju188A



速度	13	燃料	126	索敵	2

武装	A	B	C	D
Bバクダン	6	0	0	
250kgバクダン	0	12	0	
ギョライ	0	0	2	
20㎜キカンホウ	8	8	8	

搭載	
価格	3600

He177A



速度	13	燃料	216	索敵	2

武装	A	B	C	D
Bバクダン	9	0	0	
250kgバクダン	0	14	0	
Hs293ASM	0	0	3	
20㎜キカンホウ	8	8	8	

搭載	
価格	5400

Ju188S



速度	15	燃料	84	索敵	2

武装	A	B	C	D
Bバクダン	6	0	0	
250kgバクダン	0	12	0	
NOT	0	0	0	
NOT	6	0	0	

搭載	
価格	4200

Do217E



速度	13	燃料	138	索敵	2

武装	A	B	C	D
Bバクダン	4	0		
250kgバクダン	0	8		
NOT	0	0		
20㎜キカンホウ	8	8		

搭載	
価格	3600

Do217K



速度	13	燃料	120	索敵	2

武装	A	B	C	D
Bバクダン	8	0	0	
250kgバクダン	0	16	0	
Hs293ASM	0	0	2	
20㎜キカンホウ	8	8	8	

搭載	
価格	3900

Do217M



速度	13	燃料	120	索敵	2

武装	A	B	C	D
Bバクダン	8	0	0	
250kgバクダン	0	14	0	
Hs293ASM	0	0	2	
15㎜キカンホウ	8	8	8	

搭載	
価格	4200

艦上攻撃機

Ju87C



速度	11	燃料	54	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		7.92mmMG	10			
		250kgバクダン	2			
搭載		NOT	0			
価格	1700	NOT	0			

艦上戦闘機

Bf109T



速度	14	燃料	42	索敵	3

		武装	A	B	C	D
		20㎜キカンホウ	11	6		
		250kgバクダン	0	1		
搭載		NOT	0	0		
価格	1800	NOT	0	0		

局地戦闘機

Me163B

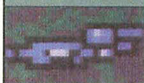


速度	17	燃料	34	索敵	3

		武装	A	B	C	D
		30㎜キカンホウ	4			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	1500	NOT	0			

巡航ミサイル

V-1

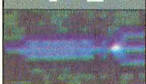


速度	20	燃料	60	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		V-1ロケット	1			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	1200	NOT	0			

戦略ミサイル

V-2



速度	3	燃料	40	索敵	1

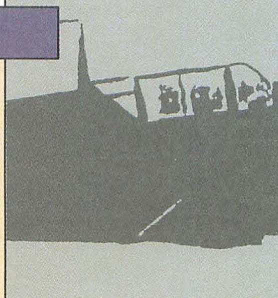
		武装	A	B	C	D
		V-2ロケット	1			
		NOT				
搭載		NOT				
価格	5000	NOT				

また、V1、V2も速度、破壊力があるが使い捨てユニットであり、価格が高いことを承知で使うようにしよう。V2は都市で生産するユニットで、飛行場では生産できないので注意。

局地戦闘機やミサイルは使い捨てと思え

後半のマップになるとMe163Bといった局地戦闘機や、V1、V2ミサイルの生産ができる。Me163Bは対空能力にすぐれていて、しかも空防御が80と高く、速度が17もある。しかし最大の欠点は燃料が34と極端に少ないことだ。

このユニットの他にMe262A1といった、戦闘機の進化したタイプもあるが、補給、補充でお金がかかるのが最大の欠点。そこで、価格が1500のおてごろなMe163Bを使い捨てで生産することをおすすめする。



装甲車

Sdkfz222



速度	8	燃料	55	索敵	4

		武装	A	B	C	D
		20mmキカンホウ	6			
		7.92mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	250	NOT	0			

Sdkfz232



速度	8	燃料	55	索敵	5

		武装	A	B	C	D
		20mmキカンホウ	6			
		7.92mmMG	7			
搭載		NOT	0			
価格	300	NOT	0			

PSW234/1



速度	8	燃料	115	索敵	5

		武装	A	B	C	D
		20mmキカンホウ	12			
		7.92mmMG	8			
搭載		NOT	0			
価格	350	NOT	0			

ブーマ



速度	8	燃料	115	索敵	4

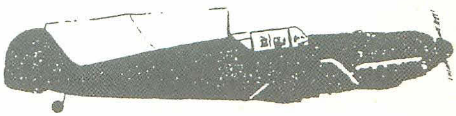
		武装	A	B	C	D
		50mmホウL60	6			
		7.92mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	400	NOT	0			

PSW234/4



速度	8	燃料	115	索敵	4

		武装	A	B	C	D
		75mmホウL46	2			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	450	NOT	0			



軽戦車

PzKw I A



速度	5	燃料	40	索敵	3

		武装	A	B	C	D
		7.92mmMG	4			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	350	NOT	0			

PzKw I B



速度	5	燃料	39	索敵	3

		武装	A	B	C	D
		7.92mmMG	5			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	400	NOT	0			

PzKw II A



速度	5	燃料	44	索敵	4

		武装	A	B	C	D
		20mmキカンホウ	6			
		7.92mmMG	5			
搭載		NOT	0			
価格	450	NOT	0			

PzKw II D/E



速度	7	燃料	45	索敵	4

		武装	A	B	C	D
		20mmキカンホウ	6			
		7.92mmMG	5			
搭載		NOT	0			
価格	450	NOT	0			

PzKw II F



速度	燃料	索敵
5	45	4

		武装	A	B	C	D
		20mmキカンホウ	6			
		7.92mmMG	9			
搭載		NOT	0			
価格	450	NOT	0			

PzKw II G



速度	燃料	索敵
6	45	4

		武装	A	B	C	D
		20mmキカンホウ	7			
		7.92mmMG	5			
搭載		NOT	0			
価格	500	タンク	0			

PzKw II H/M



速度	燃料	索敵
8	45	4

		武装	A	B	C	D
		20mmキカンホウ	7			
		7.92mmMG	5			
搭載		NOT	0			
価格	500	NOT	0			

PzKw35t



速度	燃料	索敵
5	44	4

		武装	A	B	C	D
		37mmホウL40	7			
		7.92mmMG	3			
搭載		NOT	0			
価格	450	NOT	0			

PzKw38tA



速度	燃料	索敵
5	50	4

		武装	A	B	C	D
		37mmホウL48	7			
		7.92mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	500	NOT	0			

PzKw38tE



速度	燃料	索敵
5	50	4

		武装	A	B	C	D
		37mmホウL48	9			
		7.92mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	500	NOT	0			

PzKw38tS



速度	燃料	索敵
5	50	4

		武装	A	B	C	D
		37mmホウL48	7			
		7.92mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	450	NOT	0			

PzKw38tn



速度	燃料	索敵
7	45	4

		武装	A	B	C	D
		37mmホウL48	8			
		7.92mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	550	NOT	0			

AFPz38t



速度	燃料	索敵
5	46	5

		武装	A	B	C	D
		20mmキカンホウ	7			
		7.92mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	550	NOT	0			

ルックス



速度	燃料	索敵
7	54	

		武装	A	B	C	D
		20mmキカンホウ	8			
		7.92mmMG	8			
搭載		NOT	0			
価格	550	NOT	0			

後半のマップでは軽戦車は使いものにならなくなる

前半あれだけ活躍した軽戦車のPzkw38tも、マップ後半のシナリオともなると、攻撃力、防御力が高くなっている敵の戦車には、歯がたたなくなってしまう。特に後半のヨーロッパ戦線や東部戦線では、使いものにならないと思ったほうがいい。

戦車

PzKwIIIE



速度	5	燃料	42	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		37mmホウL42	12			
		7.92mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	600	NOT	0			

PzKwIIIG



速度	5	燃料	42	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		50mmホウL42	10			
		7.92mmMG	5			
搭載		NOT	0			
価格	650	NOT	0			

PzKwIIIH



速度	5	燃料	42	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		50mmホウL42	10			
		7.92mmMG	5			
搭載		NOT	0			
価格	650	NOT	0			

PzKwIIIJ



速度	5	燃料	41	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		50mmホウL60	8			
		7.92mmMG	5			
搭載		NOT	0			
価格	700	NOT	0			

PzKwIIIL



速度	5	燃料	41	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		50mmホウL60	8			
		7.92mmMG	6			
搭載		NOT	0			
価格	700	NOT	0			

PzKwIIIN



速度	5	燃料	41	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		75mmホウL24	4	2		
		7.92mmMG	4	4		
搭載		75mmHeat	2	4		
価格	650	NOT	0	0		

PzKwIVD



速度	5	燃料	46	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		75mmホウL24	8			
		7.92mmMG	5			
搭載		NOT	0			
価格	750	NOT	0			

PzKwIVE



速度	5	燃料	45	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		75mmホウL24	8			
		7.92mmMG	5			
搭載		NOT	0			
価格	750	NOT	0			

PzKwIVF2



速度	5	燃料	45	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		75mmホウL43	9			
		7.92mmMG	5			
搭載		NOT	0			
価格	750	NOT	0			

PzKwIVG



速度	5	燃料	46	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		75mmホウL43	9			
		7.92mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	800	NOT	0			

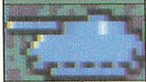
PzKwIVH



速度	5	燃料	46	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		75mmホウL48	9			
		7.92mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	800	NOT	0			

PzKwIVJ



速度	5	燃料	57	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		75mmホウL48	9			
		7.92mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	800	Sマイン	2			

パンターD



速度	6	燃料	42	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		75mmホウL70	8			
		7.92mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	900	NOT	0			

パンターG



速度	6	燃料	43	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		75mmホウL70	8			
		7.92mmMG	5			
搭載		NOT	0			
価格	950	Sマイン	2			

ティーガーI



速度	5	燃料	35	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		88mmホウL56	9			
		7.92mmMG	7			
搭載		NOT	0			
価格	1000	NOT	0			

ティーガーII



速度	4	燃料	42	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		88mmホウL71	7			
		7.92mmMG	7			
搭載		NOT	0			
価格	950	Sマイン	2			

VK6501



速度	3	燃料	35	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		75mmホウL24	9			
		7.92mmMG	5			
搭載		NOT	0			
価格	900	NOT	0			

駆逐戦車

StvGIIIB



速度	5	燃料	41	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		75mmホウL24	6			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	500	NOT	0			

StvGIIIF



速度	5	燃料	39	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		75mmホウL43	6			
		7.92mmMG	2			
搭載		NOT	0			
価格	550	NOT	0			

StvGIIIF/8



速度	5	燃料	41	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		75mmホウL48	6			
		7.92mmMG	2			
搭載		NOT	0			
価格	550	NOT	0			

StvGIIIG



速度	5	燃料	40	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		75mmホウL48	6			
		7.92mmMG	2			
搭載		NOT	0			
価格	600	Sマイン	2			

ヘッツアー



速度	5	燃料	43	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		75㎜ホウL48	6			
		7.92㎜MG	4			
搭載		NOT	0			
価格	500	NOT	0			

JagPzⅣ48



速度	5	燃料	48	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		75㎜ホウL48	8			
		7.92㎜MG	2			
搭載		NOT	0			
価格	700	Sマイン	2			

JagPzⅣ70



速度	5	燃料	46	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		75㎜ホウL70	6			
		7.92㎜MG	2			
搭載		NOT	0			
価格	750	Sマイン	2			

ヤークトパンター



速度	6	燃料	41	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		88㎜ホウL71	6			
		7.92㎜MG	2			
搭載		NOT	0			
価格	800	Sマイン	2			

エレファント



速度	3	燃料	48	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		88㎜ホウL71	6			
		7.92㎜MG	2			
搭載		NOT	0			
価格	900	NOT	0			

ヤークトティーガー



速度	3	燃料	42	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		128㎜ホウ	6			
		7.92㎜MG	5			
搭載		NOT	0			
価格	1100	Sマイン	2			

対戦車自走砲

マーダーⅡ



速度	5	燃料	44	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		75㎜ホウL46	4			
		7.92㎜MG	2			
搭載		NOT	0			
価格	450	MOT	0			

マーダーⅢr



速度	5	燃料	44	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		76.2㎜ホウ	4			
		7.92㎜MG	4			
搭載		NOT	0			
価格	400	MOT	0			

マーダーⅢH



速度	5	燃料	49	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		75㎜ホウL46	4			
		7.92㎜MG	2			
搭載		NOT	0			
価格	450	MOT	0			

マーダーⅢM



速度	5	燃料	44	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		75㎜ホウL46	5			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	450	MOT	0			

ナスホルン



速度	5	燃料	47	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		88㎜ホウL71	4			
		7.92㎜MG	2			
搭載		NOT	0			
価格	600	MOT	0			

火炎放射戦車

SPW251F1



速度	6	燃料	55	索敵	2
武装		A	B	C	D
カエンホウシャ		7			
7.92mmMG		4			
搭載	NOT	0			
価格 400	NOT	0			

PzKwIII/F1



速度	55	燃料	41	索敵	2
武装		A	B	C	D
カエンホウシャ		10			
7.92mmMG		6			
搭載	NOT	0			
価格 700	NOT	0			

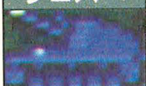
ヘッツアーF1



速度	5	燃料	43	索敵	2
武装		A	B	C	D
カエンホウシャ		7			
7.92mmMG		4			
搭載	NOT	0			
価格 600	NOT	0			

自走カノン砲

ヴェスペ



速度	5	燃料	39	索敵	1
武装		A	B	C	D
105mmヤホウ		4			
7.92mmMG		2			
搭載	NOT	0			
価格 650	105mmヤホウ	1			

フンメル



速度	5	燃料	47	索敵	1
武装		A	B	C	D
150mmヤホウ		3			
NOT		0			
搭載	NOT	0			
価格 1000	105mmヤホウ	1			

自走ロケット

マウルティア



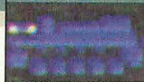
速度	5	燃料	38	索敵	1
武装		A	B	C	D
ロケットホウ		3			
NOT		0			
搭載	NOT	0			
価格 700	NOT	0			

駆逐戦車や自走重歩兵砲は待ち伏せユニットと思え

マップ後半にエントリーされるユニットに、駆逐戦車や自走重歩兵砲が登場する。

駆逐戦車の特徴は移動すると攻撃ができないこと。自走重歩兵砲は射程は短いが、間接攻撃で敵を叩くことができるユニットだ。この特徴を考えて使わないと、移動して攻撃ができずに終わったり、射程内にいる敵に対して接近戦で攻撃して、ダメージを受けたりする。これらのユニットの使い方は、地形効果の高い場所で、敵を待ち伏せして攻撃するものと思えばいいが、駆逐戦車は使いものにならないユニットのひとつだ。

自走重歩兵砲



sIG II	速度	5	燃料	41	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		150mmHIホウ	2	3	0	
		150mmHIホウ	1	0	3	
搭載		NOT	0	0	0	
価格	650	NOT	0	0	0	



グリーレーH	速度	5	燃料	44	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		150mmHIホウ	2	3	0	
		150mmHIホウ	1	0	3	
搭載		NOT	0	0	0	
価格	600	NOT	0	0	0	



グリーレーK	速度	5	燃料	44	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		150mmHIホウ	2	3	0	
		150mmHIホウ	1	0	3	
搭載		NOT	0	0	0	
価格	600	NOT	0	0	0	



sIG33/2	速度	4	燃料	38	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		150mmHIホウ	2	3	0	
		150mmHIホウ	1	0	3	
搭載		7.92mmMG	4	4	4	
価格	650	NOT	0	0	0	



sIG33B	速度	3	燃料	36	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		150mmHIホウ	1	3	0	
		150mmHIホウ	2	0	3	
搭載		7.92mmMG	2	2	2	
価格	700	NOT	0	0	0	



ブルムベアー	速度	5	燃料	45	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		150mmHIホウ	2	4	0	
		150mmHIホウ	2	0	4	
搭載		7.92mmMG	2	2	2	
価格	900	NOT	0	0	0	



S.ティガー	速度	5	燃料	37	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		380mmロケット	1	2	0	
		380mmロケット	1	0	2	
搭載		7.92mmMG	2	2	2	
価格	1100	NOT	0	0	0	

自走高射砲



SdKfz8	速度	6	燃料	51	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		88mmホウL56	3	4	0	
		NOT	0	0	9	
搭載		NOT	0	0	0	
価格	1000	88mmホウL56	1	0	4	



FlaK37Pz	速度	5	燃料	50	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		88mmホウL56	3	4	0	
		NOT	0	0	0	
搭載		NOT	0	0	0	
価格	1500	88mmホウL56	1	0	4	



FlaK41Pz	速度		燃料		索敵	
		武装	A	B	C	D
		88mmホウL74	3	4	0	
		NOT	0	0	0	
搭載		NOT	0	0	0	
価格	1800	88mmホウL74	1	0	4	

対空戦車

テマグ07



速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	55	2		400

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

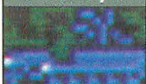
FPz38t



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	46	2		450

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	7			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

SdKFz7/1



速度	燃料	索敵	搭載	価格
6	45	2		500

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	16			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

メーベルワーゲン



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	45	2		600

武装	A	B	C	D
37mmキカンホウ	8			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

ヴェルベルビンド



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	45	2		700

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	16			
7.92mmMG	5			
NOT	0			
NOT	0			

オスヴィントI



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	45	2		700

武装	A	B	C	D
37mmキカンホウ	20			
7.92mmMG	5			
NOT	0			
NOT	0			

輸送車

オペルブリッツ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	55	1	可	200

武装	A	B	C	D
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル	4			

SdKFz7



速度	燃料	索敵	搭載	価格
6	50	1	可	250

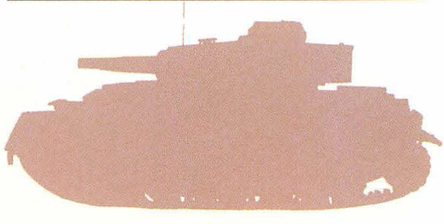
武装	A	B	C	D
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル	4			

SdKFz251



速度	燃料	索敵	搭載	価格
6	55	1	可	300

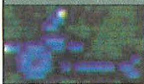
武装	A	B	C	D
7.92mmMG	7			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			



牽引対戦車砲

37ミリPaK35

速度	1	燃料	40	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		37mmホウL45	10			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	200	ライフル	4			

50ミリPaK38

速度	1	燃料	40	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		50mmホウL60	9			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	300	ライフル	4			

75ミリPaK40

速度	1	燃料	40	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		75mmホウL46	8			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	400	ライフル	4			

88ミリPaK43

速度	1	燃料	40	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		88mmホウL71	8			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	500	ライフル	4			

牽引カノン砲

105ミリヤホウ

速度	1	燃料	40	索敵	1



		武装	A	B	C	D
		105mmヤホウ	8			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	400	ライフル	4			

150ミリカノン

速度	1	燃料	40	索敵	1



		武装	A	B	C	D
		150mmカノン	7			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	500	ライフル	4			

175ミリカノン

速度	1	燃料	40	索敵	1



		武装	A	B	C	D
		173mmカノン	6			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	600	ライフル	4			

牽引ロケット

150ミリNW41

速度	1	燃料	40	索敵	1



		武装	A	B	C	D
		150mmロケット	6			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	300	ライフル	4			

210ミリNW42

速度	1	燃料	40	索敵	1



		武装	A	B	C	D
		210mmロケット	4	0		
		150mmロケット	0	6		
搭載		NOT	0	0		
価格	350	ライフル	4	0		

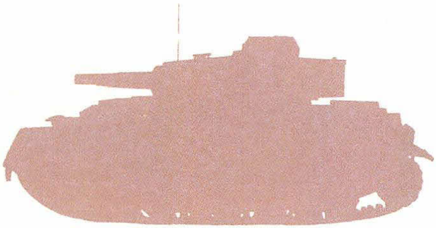
牽引高射砲

88ミリFlk36	速度	1	燃料	40	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		88mmホウL56	7	3		
		88mmホウL56	3	7		
搭載		NOT	0	0		
価格	500	ライフル	4	4		

88ミリFlk41	速度	1	燃料	40	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		88mmホウL74	7	3		
		88mmホウL74	3	7		
搭載		NOT	0	0		
価格	700	ライフル	4	4		

列車

レッシャ	速度	10	燃料	150	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		NOT				
		NOT				
搭載	可	NOT				
価格	1000	NOT				



装甲列車

ソウコウシャ	速度	10	燃料	100	索敵	3
		武装	A	B	C	D
		47mmホウL43	10			
		20mmキカンホウ	20			
搭載	可	105mmヤホウ	6			
価格	2000	7.92mmMG	30			

レオポルド	速度	10	燃料	100	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		280mmヤホウ	2			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	4000	7.92mmMG	4			

カールレッシャ	速度	10	燃料	100	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		600mmヤホウ	2			
		NOT				
搭載	可	NOT				
価格	6000	7.92mmMG	4			

カールセンシャ	速度	3	燃料	30	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		600mmヤホウ	2			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	4000	7.92mmMG	4			

歩兵

テキダンヘイ39

速度	3	燃料	60	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		ライフル	6	2		
		ATライフル	0	4		
搭載		NOT	0	0		
価格	100	NOT	4	0		

エリートヘイ39

速度	3	燃料	60	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		ライフル	6	2		
		ATライフル	0	4		
搭載		NOT	0	0		
価格	200	NOT	0	0		

セントウコウヘイ

速度	2	燃料	60	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		サブマシンガン	6	2	2	2
		カエンホウシャ	0	2	0	0
搭載		ハクゲキホウ	0	0	2	0
価格	300	7.92mmMG	0	0	0	4

シンエイタイ39

速度	3	燃料	60	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		ライフル	6	2		
		ATライフル	0	4		
搭載		NOT	0	0		
価格	350	NOT	0	0		

ドウインヘイ

速度	2	燃料	60	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		ライフル	6			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	50	P.ファースト	2			

テキダンヘイ43

速度	3	燃料	60	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		ライフル	6	2		
		P.ファースト	2	6		
搭載		NOT	0	0		
価格	150	NOT	0	0		

エリートヘイ43

速度	3	燃料	60	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		トツゲキライフル	6	2		
		P.シュレッケ	1	3		
搭載		NOT	0	0		
価格	250	NOT	0	0		

シンエイタイ43

速度	3	燃料	60	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		トツゲキライフル	6	2		
		P.シュレッケ	1	3		
搭載		NOT	0	0		
価格	250	NOT	0	0		

1943年以降ガラッと変化するドイツ軍の占領ユニット

ゲーム開始時の占領ユニットの進化は、テキダンヘイ39からエリートヘイ39、セントウコウヘイ、シンエイタイ39へと進化していく。しかし1943年になると、テキダンヘイ39がドウインヘイと替わり、テキダンヘイ43、エリートヘイ43、シンエイタイ43へとガラリと変化する。この占領ユニットの変化で大きく変わることは、武装の変化で、対装甲能力の高い「パンツァーファースト」や「パンツァーシュレッケ」を持っていることである。また、敵も空挺部隊のレッドデビルスなどの占領ユニットは、同じように対装甲能力が高いユニットなので、うっかり歩兵のつもりで攻撃するとひどいめにあう。

ソビエト連邦

地上部隊を主体とした進化には驚くものがあり、ドイツ軍より強力なユニットも登場する。

この国のユニットは地上ユニットを主体とした国で、マップ後半になると、KV-Iなどの強力なユニットが登場して、プレイヤーを手こずらせる。なかでも注意が必要なのは、対空、対地能力の高い自走高射砲や、牽引高射砲、間接攻撃ができる牽引対戦車砲、といったユニットがあること。特に牽引対戦車砲の76.2ミリM36は、射程３の76.2ミリホウＬを持っている。また対空間接攻撃車両のIAG-10ＡＡ自走高射砲は、反撃用の76.2ミリホウＬを持っているので、うっかり戦車で攻撃するとひどい目にあう。航空機のMiG-3も強敵のひとつ。

戦闘機

I-15bis



速度	11	燃料	54	索敵	3
武装		A	B	C	D
7.62mmMG		8	4	4	4
50kgバクダン		0	0	1	0
ロケットダン		0	0	0	3
タンク		0	1	0	0
搭載					
価格	800				

I-153



速度	12	燃料	54	索敵	3
武装		A	B	C	D
7.62mmMG		8	4	4	4
75kgバクダン		0	0	1	0
ロケットダン		0	0	0	3
タンク		0	1	0	0
搭載					
価格	850				

I-16



速度	12	燃料	54	索敵	3
武装		A	B	C	D
20mmキカンホウ		6	3	3	3
50kgバクダン		0	0	1	0
ロケットダン		0	0	0	3
タンク		0	1	0	0
搭載					
価格	900				

LaGG-3



速度	13	燃料	42	索敵	3
武装		A	B	C	D
20mmキカンホウ		7	4	4	4
200kgバクダン		0	0	1	0
ロケットダン		0	0	0	3
タンク		0	1	0	0
搭載					
価格	1100				

MiG-3



速度	14	燃料	78	索敵	3
武装		A	B	C	D
12.7mmMG		8	4	4	4
100kgバクダン		0	0	1	0
ロケットダン		0	0	0	3
タンク		0	1	0	0
搭載					
価格	1300				

Yak-1



速度	13	燃料	54	索敵	3
武装		A	B	C	D
20mmキカンホウ		7	4	4	
ロケットダン		0	0	3	
NOT		0	0	0	
タンク		0	1	0	
搭載					
価格	1500				

ソビエト連邦

Yak-7B



速度	13	燃料	54	索敵	3

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ	8	4	4	
ロケットダン	0	0	3	
NOT	0	0	0	
タンク	0	1	0	

搭載	
価格	1700

La-5



速度	13	燃料	36	索敵	3

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ	12	6	6	6
150kgバクダン	0	0	1	0
ロケットダン	0	0	0	3
タンク	0	1	0	0

搭載	
価格	1800

La-5FN



速度	14	燃料	48	索敵	3

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ	12	6	6	6
150kgバクダン	0	0	1	0
ロケットダン	0	0	0	3
タンク	0	1	0	0

搭載	
価格	1850

Yak-9



速度	13	燃料	60	索敵	3

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ	7	4	4	
ロケットダン	0	0	3	
NOT	0	0	0	
タンク	0	1	0	

搭載	
価格	2000

Yak9B



速度	13	燃料	60	索敵	3

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ	7	4	4	4
200kgバクダン	0	0	3	1
ロケットダン	0	0	0	2
タンク	0	1	0	0

搭載	
価格	2050

La-7



速度	14	燃料	42	索敵	3

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ	6	3	3	3
150kgバクダン	0	0	1	0
ロケットダン	0	0	0	3
タンク	0	1	0	0

搭載	
価格	2500

攻撃戦

SB-2



速度	12	燃料	72	索敵	3

武装	A	B	C	D
7.62㎜MG	6			
100kgバクダン	3			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	1000

Su-2



速度	12	燃料	78	索敵	3

武装	A	B	C	D
7.62㎜MG	6			
20kgバクダン	3			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	1300

IL-2



速度	12	燃料	48	索敵	3

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ	5			
200kgバクダン	3			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	1500

IL-2M



速度	12	燃料	48	索敵	3

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ	5	5		
200kgバクダン	3	0		
ロケットダン	0	4		
NOT	0	0		

搭載	
価格	1600

IL-2M3



速度	燃料	索敵
12	48	3

武装	A	B	C	D
23mmキカンホウ	5	5		
200kgバクダン	3	0		
37mmキカンホウ	0	6		
NOT	0	0		

搭載	
価格	1700

IL-10



速度	燃料	索敵
12	54	3

武装	A	B	C	D
23mmキカンホウ	5	5		
200kgバクダン	3	1		
ロケットダン	2	4		
NOT	0	0		

搭載	
価格	1800

Pe-2I



速度	燃料	索敵
14	78	3

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	5			
400kgバクダン	4			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	2000

Pe-2FT



速度	燃料	索敵
13	78	3

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	5	5		
200kgバクダン	4	0		
ギョライ	0	1		
NOT	0	0		

搭載	
価格	1900

爆撃機

IL-4



速度	燃料	索敵
12	168	2

武装	A	B	C	D
B2バクタン	4	0	0	
250kgバクダン	0	8	0	
ギョライ	0	0	1	
12.7mmMG	8	8	8	

搭載	
価格	1800

Pe-8



速度	燃料	索敵
12	222	

武装	A	B	C	D
Bバクダン	9	0		
250kgバクダン	0	18		
NOT	0	0		
20mmキカンホウ	8	8		

搭載	
価格	3600

装甲車

BA-6



速度	燃料	索敵
7	55	3

武装	A	B	C	D
54mmホウL	6			
7.62mmMG	4			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	200

BA-64



速度	燃料	索敵
8	85	4

武装	A	B	C	D
7.62mmMG	8			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	200

軽戦車

T26M33



速度	4	燃料	60	索敵	3

		武装	A	B	C	D
		45mmホウL46	17			
		7.62mmMG	6			
搭載		NOT	0			
価格	400	NOT	0			

T-26S



速度	4	燃料	60	索敵	3

		武装	A	B	C	D
		45mmホウL46	17			
		7.62mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	450	7.62mmRMG	2			

T-37



速度	7	燃料	48	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		7.62mmMG	4			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	300	NOT	0			

T-40



速度	6	燃料	61	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		12.7mmMG	6			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	500	NOT	0			

T-60



速度	5	燃料	87	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		20mmキカンホウ	26			
		7.62mmMG	3			
搭載		NOT	0			
価格	400	NOT	0			

T-60A



速度	5	燃料	85	索敵	3

		武装	A	B	C	D
		20mmキカンホウ	26			
		7.62mmMG	3			
搭載		NOT	0			
価格	400	NOT	0			

T-70



速度	6	燃料	70	索敵	3

		武装	A	B	C	D
		45mmホウL46	7			
		7.62mmMG	3			
搭載		NOT	0			
価格	450	NOT	0			

戦車

BT-5A



速度	8	燃料	55	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウH	4			
		7.62mmMG	8			
搭載		NOT	0			
価格	500	NOT	0			

BT-7-2



速度	8	燃料	75	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		45mmホウL46	13			
		7.62mmMG	2			
搭載		NOT	0			
価格	500	7.62mmRMG	2			

BT-7A



速度	8	燃料	75	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウS	4			
		7.62mmMG	2			
搭載		NOT	0			
価格	500	5.62mmRMG	2			

BT-7M	速度	8	燃料	96	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウS	4			
		7.62mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	550	NOT	0			

T-28B	速度	3	燃料	43	索敵	1



		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウS	7			
		7.62mmMG	3			
搭載		NOT	0			
価格	650	7.62mmRMG	2			

T-28C	速度	3	燃料	43	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウS	7			
		7.62mmMG	3			
搭載		NOT	0			
価格	700	7.62mmRMG	2			

T34/76A	速度	6	燃料	55	索敵	1



		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウM	8			
		7.62mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	600	NOT	0			

T-34/76B	速度	6	燃料	55	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウL	8			
		7.62mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	600	NOT	0			

T34/76C	速度	6	燃料	54	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウL	8			
		7.62mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	650	NOT	0			

T-34/76D	速度	6	燃料	54	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウL	8			
		7.26mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	650	NOT	0			

T34/85	速度	6	燃料	55	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		85mmホウL55	6			
		7.62mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	700	NOT	0			

T-35	速度	4	燃料	40	索敵	1



		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウH	10			
		45mmホウL46	11			
搭載		7.62mmMG	8			
価格	900	NOT	0			

KV-I	速度	5	燃料	48	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウM	11			
		7.62mmMG	2			
搭載		NOT	0			
価格	800	7.62mmRMG	2			

KV-IE	速度	5	燃料	48	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウM	11			
		7.62mmMG	2			
搭載		NOT	0			
価格	850	7.62mmRMG	2			

KV-IB	速度	5	燃料	50	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		76.2mmホウL	11			
		7.62mmMG	2			
搭載		NOT	0			
価格	850	7.62mmRMG	2			

KV-IC



速度	燃料	索敵	搭載	価格
4	50	2		900

武装	A	B	C	D
76.2mmホウL	11			
7.62mmMG	2			
NOT	0			
7.62mmMG	2			

KV-IS



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	50	2		800

武装	A	B	C	D
76.2mmホウL	10			
7.62mmMG	2			
NOT	0			
7.62mmRMG	2			

JS-II



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	49	2		1100

武装	A	B	C	D
122mmホウ	4			
7.62mmMG	2			
NOT	0			
7.62mmRMG	2			

JS-IIm



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	49	2		1100

武装	A	B	C	D
122mmホウ	4			
12.7mmMG	4			
NOT	0			
7.62mmRMG	2			

駆逐戦車

SU-85



速度	燃料	索敵	搭載	価格
6	55	1		500

武装	A	B	C	D
85mmホウ55	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

SU-100



速度	燃料	索敵	搭載	価格
6	57	1		600

武装	A	B	C	D
100mmホウ	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

JSU-122



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	47	1		900

武装	A	B	C	D
122mmホウ55	6			
12.7mmMG	3			
NOT	0			
NOT	0			

火災放射戦車

OT-133



速度	燃料	索敵	搭載	価格
6	46	1		500

武装	A	B	C	D
カエンホウシャ	3			
7.62mmMG	2			
NOT	0			
7.62mmRMG	2			

AT-41



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	52	1		700

武装	A	B	C	D
カエンホウシャ	2			
76.2mmホウL	5			
7.62mmMG	8			
NOT	0			

KV-8



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	48	2		900

武装	A	B	C	D
カエンホウシャ	2			
45mmホウL46	4			
7.62mmMG	5			
7.62mmRMG	2			

対戦車自走砲

SU-76



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	52	1		350

武装	A	B	C	D
76.2mmホウL	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

自走ロケット

カチューシャ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	60	1		500

武装	A	B	C	D
ロケットホウ	4			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

自走重歩兵砲

KV-IIA



速度	燃料	索敵	搭載	価格
3	41	1		900

武装	A	B	C	D
152mmHIホウ	2	4	0	
152mmHIホウ	2	0	4	
7.62mmMG	3	3	3	
7.62mmRMG	2	2	2	

SU-122



速度	燃料	索敵	搭載	価格
6	54	1		500

武装	A	B	C	D
122mmHIホウ	2	4	0	
122mmHIホウ	2	0	4	
NOT	0	0	0	
NOT	0	0	0	

SU-152



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	57	1		800

武装	A	B	C	D
152mmHIホウ	2	3	0	
152mmHIホウ	2	0	3	
NOT	0	0	0	
NOT	0	0	0	

JSU-152



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	47	1		1000

武装	A	B	C	D
152mmHIホウ	2	3	0	
152mmHIホウ	2	0	3	
12.7mmMG	3	3	3	
NOT	0	0	0	

自走カノン砲

SU-12



速度	燃料	索敵	搭載	価格
6	60	1		400

武装	A	B	C	D
76.2mmヤホウ	4			
NOT	0			
NOT	0			
76.2mmヤホウ	1			

自走高射砲

IAG-10AA



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	60	1		400

武装	A	B	C	D
76.2mmホウL	4	5	0	
NOT	0	0	0	
NOT	0	0	0	
76.2mmホウL	1	0	5	

対空戦車

ZisAA



速度	6	燃料	60	索敵	2
武装	A	B	C	D	
25mmキカンホウ	5				
NOT	0				
NOT	0				
NOT	0				

搭載	
価格	200

ZSU-37



速度	5	燃料	52	索敵	2
武装	A	B	C	D	
37mmキカンホウ	5				
NOT	0				
NOT	0				
NOT	0				

搭載	
価格	400

牽引対戦車砲

45ミリM32



速度	1	燃料	40	索敵	2
武装	A	B	C	D	
45mmホウL46	10				
NOT	0				
NOT	0				
ライフル	4				

搭載	
価格	150

57ミリM41



速度	1	燃料	40	索敵	2
武装	A	B	C	D	
57mmホウL73	9				
NOT	0				
NOT	0				
ライフル	4				

搭載	
価格	200

76.2ミリM36



速度	1	燃料	40	索敵	2
武装	A	B	C	D	
76.2mmホウL	7	3			
76.2mmホウL	3	7			
NOT	0	0			
ライフル	4	0			

搭載	
価格	300

100ミリM44



速度	1	燃料	40	索敵	2
武装	A	B	C	D	
100mmホウ	8				
NOT	0				
NOT	0				
ライフル	4				

搭載	
価格	400

牽引カノン砲

122mm ヤホウ



速度	1	燃料	40	索敵	1
武装	A	B	C	D	
122mmヤホウ	8				
NOT	0				
NOT	0				
ライフル	4				

搭載	
価格	300

152ミリヤホウ



速度	1	燃料	40	索敵	1
武装	A	B	C	D	
152mmヤホウ	7				
NOT	0				
NOT	0				
ライフル	4				

搭載	
価格	400

牽引高射砲

76ミリAAホウ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
1	40	2		400

武装	A	B	C	D
76.2㎜ホウL	7	3		
76.2㎜ホウL	3	7		
NOT	0	0		
ライフル	4	4		

85ミリAAホウ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
1	40	1		600

武装	A	B	C	D
85㎜ホウL55	7	3		
85㎜ホウL55	3	7		
NOT	0	0		
ライフル	4	4		

列車

レッシャ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
10	150	1	可	1000

武装	A	B	C	D
NOT				
NOT				
NOT				
NOT				

装甲列車

ソウコウレッシャ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
10	100	3	可	2000

武装	A	B	C	D
76.2㎜ホウS	10			
25㎜キカンホウ	20			
122㎜HIホウ	6			
7.62㎜MG	30			

歩兵

ドウインヘイ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
2	60	1		20

武装	A	B	C	D
ライフル	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

ソゲキヘイ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
3	60	2		50

武装	A	B	C	D
ライフル	6	2		
ATライフル	0	4		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

ジュウホヘイ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
2	60	2		70

武装	A	B	C	D
サブマシンガン	6	2	2	2
カエンホウシャ	0	2	0	0
ハクゲキホウ	0	0	2	0
7.62㎜MG	0	0	0	4

シンエイホヘイ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
3	60	2		100

武装	A	B	C	D
サブマシンガン	6	2		
ATライフル	0	4		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

国によってユニットの強さ、進化はまったくかわってくる

このゲームに登場する国はすべてのシナリオを合わせると、同盟軍をのぞいて21カ国となる。この生産ユニットデータ編では、ドイツ、ソビエト、イタリア、イギリス、フランス、ポーランドなど、ゲーム中で重要となる国を中心に紹介している。そのため、イラン、イラク、トルコといった国や、特殊な空挺部隊などの紹介は避けているが、それでもとてつもない数のユニットが登場する。それらの生産体制系は、国ごとに大きな特徴がある。強力な航空機を持つアメリカ。地上部隊のソビエト。じゃまなだけで役に立たないイタリア。パルチザン兵しかおらず、生産首都の見えない厄介なパルチザンなどさまざま。しかし、国の特徴を知っておくとことは、戦いをするときに有利なのだ。

1 アメリカ、ソビエトの軍事費の多さに注目!!

マップ後半に登場するアメリカは、強力な海上艦隊と航空機、圧倒的な物量でプレイヤーを悩ませる。初期から軍事費が多いだけでなく、都市数が多いため、生産力が高い。これはソビエトにもいえることで、ソビエトはいくつかの軍集団が独立して生産首都を持ち、それらの軍がプレイヤーに襲いかかってくるからたまらない。このふたつの国と戦うときには、軍事費と都市数に注意して戦わなくてはならない。後半のイギリスも同様だ。

2 ただ単に敵を叩いているだけでは、このゲームは勝てない

軍事費や都市数が多いということは、生産力が高いということ。ターンが進むにつれて、このあり余る軍事費で、敵は最大可能ユニット数までユニットを生産してくる。ただ敵の部隊をやみくもに叩いているだけでは、プレイヤーの部隊は経験値は上がるものの、戦闘で部隊が消耗し、部隊の補給、補充であっというまに軍事費が底をついてしまう。対策として、工作部隊で都市の生産力を早めに上げ、敵の生産力を減らすため、どの都市を取ればいいのかを考えて、戦おう。

輸送車

Zisトラック



速度	8	燃料	60	索敵	1

武装	A	B	C	D
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル	4			

搭載	可
価格	150



アフリカ戦線で参戦して、イギリスを支援。マップ後半では、物量でプレイヤーを脅かす大国。

アメリカ

この国を敵に回してドイツは敗北したともいわれている。海上ユニット数、航空機の性能、物量で迫る地上部隊。それらの大部隊を支援する都市数。この国を占領することは不可能に近い。この国の登場で、キャンペーンモードの多くは引き分けに持ち込むしか方法がない。唯一の弱点として、地上部隊が若干弱いこと。さらに天候を利用してアメリカの航空機攻撃をかわすこと。海上部隊は潜水艦による攻撃で叩くしかない。B 17、クラスの爆撃機は高高度飛行ということで防御力が高い。

戦闘機

エアラコブラD	速度	14	燃料		索敵	
	武　装		A	B	C	D
	37㎜キカンホウ		11	6	6	
	227kgバクダン		0	0	1	
搭　載		NOT	0	0	0	
価　格	1200	タンク	0	1	0	

エアラコブラN	速度	14	燃料	72	索敵	3
	武　装		A	B	C	D
	37㎜キカンホウ		11	6	6	
	227kgバクダン		0	0	1	
搭　載		NOT	0	0	0	
価　格	1300	タンク	0	1	0	

エアラコブラQ	速度	14	燃料	72	索敵	3
	武　装		A	B	C	D
	37㎜キカンホウ		11	6	6	
	227kgバクダン		0	0	1	
搭　載		NOT	0	0	0	
価　格	1400	タンク	0	1	0	

P-40D	速度	13	燃料	78	索敵	3
	武　装		A	B	C	D
	12.7㎜MG		7	4	4	
	227kgバクダン		0	0	1	
搭　載		NOT	0	0	0	
価　格	1500	タンク	0	1	0	

P-40E



速度	燃料	索敵
13	66	3

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	7	4	4	
227kgバクダン	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク	0	1	0	

搭載	
価格	1550

P-40F



速度	燃料	索敵
13	72	3

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	7	4	4	
227kgバクダン	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク	0	1	0	

搭載	
価格	1600

P-40K



速度	燃料	索敵
13	72	3

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	7	4	4	
227kgバクダン	0	0	2	
NOT	0	0	0	
タンク	0	1	0	

搭載	
価格	1650

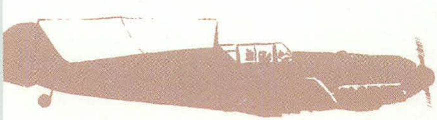
P-40N



速度	燃料	索敵
14	78	3

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	7	4	4	
227kgバクダン	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク	0	1	0	

搭載	
価格	1700



マスタングB



速度	燃料	索敵
15	84	3

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	9	5	5	
227kgバクダン	0	0	2	
NOT	0	0	0	
タンク	0	1	0	

搭載	
価格	1850

マスタングD



速度	燃料	索敵
15	96	3

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	11	6	6	0
453kgバクダン	0	0	2	0
NOT	0	0	0	0
タンク	0	1	0	0

搭載	
価格	2000

エアラコメットA



速度	燃料	索敵
14	72	3

武装	A	B	C	D
37mmキカンホウ	6	3		
NOT	0	0		
NOT	0	0		
タンク	0	1		

搭載	
価格	3000

戦闘爆撃機

ライトニングF



速度	燃料	索敵
14	96	4

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	9	5	5	5
454kgバクダン	0	0	2	1
NOT	0	0	0	0
タンク	0	2	0	1

搭載	
価格	1700

ライトニングH



速度	燃料	索敵
14	96	4

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	9	5	5	5
454kgバクダン	0	0	3	1
NOT	0	0	0	0
タンク	0	2	0	1

搭載	
価格	1750

ライトニングJ



速度	燃料	索敵
14	150	4

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	11	6	6	6
454kgバクダン	0	0	3	1
NOT	0	0	0	0
タンク	0	2	0	1

搭載	
価格	1800

ライトニングL



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	150	4		1850

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	11	6	6	6
454kgバクダン	0	0	4	0
ロケットダン	0	0	0	7
タンク	0	2	0	0

サンダーボールドB



速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	72	4		2000

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	8	0	0	0
NOT	0	0	0	0
NOT	0	0	0	0
NOT	0	0	0	0

サンダーボルトC



速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	72	4		2050

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	8	4	4	0
227kgバクダン	0	0	1	0
NOT	0	0	0	0
タンク	0	1	0	0

サンダーボールドD



速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	60	5		2150

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	9	5	5	5
454mmバクダン	0	0	2	0
ロケットダン	0	0	0	5
タンク	0	2	0	0

攻撃機

ハボックC



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	84	5		1500

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	7	7	0	0
454mmバクダン	3	1	0	0
NOT	0	0	0	0
タンク	0	1	0	0

ハボックG



速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	102	2		1600

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	5	5	0	0
454kgバクダン	4	2	0	0
NOT	0	0	0	0
タンク	0	1	0	0

ハボックK



速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	84	3		1700

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	7	7	0	0
454mmバクダン	4	2	0	0
NOT	0	0	0	0
タンク	0	1	0	0

マローダB



速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	106	3		1850

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	3	3	0	3
454kgバクダン	3	1	0	0
ギョライ	0	0	0	1
タンク	0	1	0	0

マローダC



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	102	3		1900

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	4	4	0	4
454kgバクダン	3	1	0	0
ギョライ	0	0	0	1
タンク	0	1	0	0

マローダG



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	108	3		1950

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	5	5	0	0
454kgバクダン	4	2	0	0
NOT	0	0	0	0
タンク	0	1	0	0

インベーダーB



速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	132	3		2200

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	7	7	0	0
454kgバクダン	4	0	0	0
127mmロケット	0	8	0	0
NOT	0	0	0	0

爆撃機

ミッチェルA



速度	13	燃料	126	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		Bバクダン	3	0	0	0
		227kgバクダン	0	6	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	1800	12.7mmMG	8	8	0	0

ミッチェルC



速度	12	燃料	144	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		Bバクダン	3	0	0	0
		227kgバクダン	0	6	0	0
搭載		ギョライ	0	0	1	0
価格	1800	12.7mmMG	8	8	8	0

ミッチェルG



速度	12	燃料	126	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		Bバクダン	3	0	0	0
		227kgバクダン	0	6	0	0
搭載		75mmホウ	3	3	0	0
価格	2100	12.7mmMG	8	8	0	0

ミッチェルH



速度	12	燃料	146	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		Bバクダン	3	0	0	0
		227kgバクダン	0	6	0	0
搭載		75mmホウ	3	3	0	0
価格	2100	12.7mmMG	8	8	0	0

ミッチェルJ



速度	12	燃料	126	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		Bバクダン	3	0	0	0
		227kgバクダン	0	3	0	0
搭載		127mmロケット	0	4	0	0
価格	12400	12.7mmMG	8	8	0	0

リベレータD



速度	12	燃料	222	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		Bバクダン	6	0	0	0
		227kgバクダン	0	12	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	2400	12.7mmMG	8	8	0	0

リベレーターG



速度	12	燃料	216	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		Bバクダン	6	0	0	0
		227kgバクダン	0	12	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	2700	12.7mmMG	8	8	0	0

リベレータH



速度	12	燃料	198	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		Bバクダン	6	0	0	0
		227kgバクダン	0	12	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	2700	12.7mmMG	8	8	0	0

リベレーターJ



速度	12	燃料	174	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		Bバクダン	9	0	0	0
		227kgバクダン	0	18	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	3000	12.7mmMG	8	8	0	0

リベレータL



速度	12	燃料	174	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		Bバクダン	9	0	0	0
		227kgバクダン	0	18	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	3000	12.7mmMG	8	8	0	0

B-17E



速度	13	燃料	228	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		Bバクダン	6	0	0	0
		227kgバクダン	0	12	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	3000	12.7mmMG	8	8	0	0

B-17F



速度	燃料	索敵
13	222	2

武装	A	B	C	D
Bバクダン	6	0		
227kgバクダン	0	12		
NOT	0	0		
12.7mmMG	8	8		

搭載	価格
	3300

B-17G



速度	燃料	索敵
12	252	2

武装	A	B	C	D
Bバクダン	12	0		
227kgバクダン	0	24		
NOT	0	0		
12.7mmMG	8	8		

搭載	価格
	3600

輸送機

ロードスター



速度	燃料	索敵
12	204	1

武装	A	B	C	D
NOT				
NOT				
NOT				
NOT				

搭載	価格
可	720

スカイトレインB



速度	燃料	索敵
11	204	1

武装	A	B	C	D
NOT				
NOT				
NOT				
NOT				

搭載	価格
可	900

コマンドー



速度	燃料	索敵
12	150	1

武装	A	B	C	D
NOT				
NOT				
NOT				
NOT				

搭載	価格
可	1200

装甲車

グレイハウンド



速度	燃料	索敵
8	81	5

武装	A	B	C	D
37mmホウL54	8			
12.7mmMG	3			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	価格
	250

数で押してくる航空機との戦いがつらい

アメリカの航空機は、戦闘攻撃機のサンダーボルトDでさえ、ドイツの戦闘機Bf109Gの空防御率と比較するとはるかに高い。もし戦闘機がマスタングシリーズへ進化すると、Bf109Gでは圧倒的に不利な戦いとなる。まずいことに、空港が多いマップだと、これらのユニットが大群で飛来してくる可能性が高いのだ。迎え撃つためには、高価で金食い虫のMe262A1に進化させるか、燃料の少ない局地戦闘機Me162Bのエントリーを待つしかない。しかしそれらは、ゲームシナリオの終盤に出現するため、ドイツはひん死の状態での戦いとなる。

これらの航空機と戦う場合、ハボックやマローダなどの防空御の低い敵を叩いて、経験値を上げて立ち向かうしか手がない。さらにリベレータやB17爆撃機の防空御が高いことにも注意して戦え。

軽戦車

スチュアートⅠ

速度	7	燃料	35	索敵	4



		武装	A	B	C	D
		37mmホウL53	10			
		7.62mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	400	NOT	0			

スチュアートⅢ

速度	7	燃料	35	索敵	4



		武装	A	B	C	D
		37mmホウL54	11			
		7.62mmMG	6			
搭載		NOT	0			
価格	400	NOT	0			

スチュアートⅤ

速度	7	燃料	41	索敵	4



		武装	A	B	C	D
		37mmホウL54	12			
		7.62mmMG	7			
搭載		NOT	0			
価格	400	NOT	0			

チャーフィー

速度	7	燃料	41	索敵	4



		武装	A	B	C	D
		75mmホウL38	5			
		12.7mmMG	5			
搭載		NOT	0			
価格	500	NOT	0			

戦車

M3リー

速度	5	燃料	45	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		75mmホウL31	5			
		37mmホウL54	18			
搭載		7.64mmMG	10			
価格	500	NOT	0			

M3A3リー

速度	6	燃料	49	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		75mmホウL40	5			
		37mmホウL54	18			
搭載		7.64mmMG	10			
価格	550	NOT	0			

シャーマンⅠ

速度	7	燃料	45	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		75mmホウL40	10			
		12.7mmMG	7			
搭載		NOT	0			
価格	600	NOT	0			

シャーマンⅠB

速度	5	燃料	45	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		105mmホウ	7			
		12.7mmMG	7			
搭載		NOT	0			
価格	600	NOT	0			

シャーマンⅡ

速度	5	燃料	45	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		75mmホウL40	9			
		12.7mmMG	7			
搭載		NOT	0			
価格	650	NOT	0			

シャーマンⅡA

速度	5	燃料	41	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		76mmホウL52	7			
		12.7mmMG	8			
搭載		NOT	0			
価格	700	NOT	0			

シャーマンIV



速度	6	燃料	46	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		75㎜ホウL40	10			
		12.7㎜MG	7			
搭載		NOT	0			
価格	600	NOT	0			

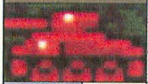
シャーマンIVL



速度	6	燃料	46	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		75㎜ホウL40	10			
		12.7㎜MG	7			
搭載		NOT	0			
価格	650	NOT	0			

シャーマンIVA



速度	6	燃料	41	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		76㎜ホウL52	7			
		12.7㎜MG	8			
搭載		NOT	0			
価格	700	NOT	0			

シャーマンIVB



速度	6	燃料	46	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		105㎜ホウ	7			
		12.7㎜MG	7			
搭載		NOT	0			
価格	650	NOT	0			

M4A3E2



速度	5	燃料	41	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		75㎜ホウL40	10			
		12.7㎜MG	8			
搭載		NOT	0			
価格	800	NOT	0			

M43A3E2A



速度	5	燃料	41	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		76㎜ホウL52	10			
		12.7㎜MG	8			
搭載		NOT	0			
価格	850	NOT	0			

M26パーシング



速度	5	燃料	41	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		90㎜ホウL50	7			
		12.7㎜MG	7			
搭載		NOT	0			
価格	1100	NOT	0			

シャーマンDD



速度	5	燃料	45	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		75㎜ホウL40	10			
		12.7㎜MG	7			
搭載		NOT	0			
価格	700	NOT	0			

よく似たシルエットでも名前が違うと、ひどい目にあう戦車

アメリカの戦車はシャーマンのボディを使い、さまざまなタイプの戦車を作りだした。そのため、マップ上に登場する敵戦車のシルエットをよく見ても、ほとんど区別がつかない。中でもちょっと変わった形に見えるM36B１やM36ジャクソンは、対装甲攻撃力が90近い。またM４A３E２Aは地防御65で、しかも対装甲攻撃力75だ。同じようなシルエットのシャーマンIの地防御30、対装甲攻撃力60と比較しても大きくちがう。さらに、ちょっと砲身が長いシャーマンIVAは地防御は38と低いが、対装甲攻撃力が75もある。これらのユニットは戦って痛いめにあい、微妙なシルエットの違いをおぼえるしか手がない。痛いめにあったいやなユニットから、間接攻撃や航空機での攻撃で叩くことができるようになればしめたものだ。アメリカの戦車は、直接攻撃をする前に、よく敵の名前を確かめて攻撃するようにしよう。

対戦車自走砲

M10A 1



速度	6	燃料	51	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		76㎜ホウL52	5			
		12.7㎜MG	5			
搭載		NOT	0			
価格	500	NOT	0			

ヘルキャット



速度	8	燃料	42	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		76㎜ホウL52	5			
		12.7㎜MG	4			
搭載		NOT	0			
価格	450	NOT	0			

M36ジャクソン



速度	5	燃料	41	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		90㎜ホウL53	5			
		12.7㎜MG	5			
搭載		NOT	0			
価格	600	NOT	0			

M36B1



速度	5	燃料	44	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		90㎜ホウL53	5	0	0	0
		12.7㎜MG	7	0	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	600	NOT	0	0	0	0

自走ロケット

M4カリオペ



速度	5	燃料	45	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		ロケットホウ	6			
		7.62㎜MG	7			
搭載		NOT	0			
価格	600	NOT	0			

自走カカノン砲台

T30HMC



速度	8	燃料	57	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		75㎜ヤホウ	6			
		12.7㎜MG	2			
搭載		NOT	0			
価格	400	75㎜ヤホウ	1			

M8HMC



速度	7	燃料	46	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		75㎜ヤホウ	5			
		12.7㎜MG	2			
搭載		NOT	0			
価格	600	75㎜ヤホウ	1			

M7プリースト



速度	5	燃料	52	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		105㎜ヤホウ	7			
		12.7㎜MG	2			
搭載		NOT	0			
価格	700	105㎜ヤホウ	1			

M12ロングトム



速度	5	燃料	48	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		155㎜カノン	2			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	800	155㎜カノン	1			

対空戦車

M15GMC



速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	30	2		300

武装	A	B	C	D
37㎜キカンホウ	5			
12.7㎜MG	9			
NOT	0			
NOT	0			

M16GMC



速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	57	2		350

武装	A	B	C	D
12.7㎜MG	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

輸送車

GMCトラック



速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	73	1	可	100

武装	A	B	C	D
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			
12.7㎜MG	8			

M3Hトラック



速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	60	1	可	200

武装	A	B	C	D
12.7㎜MG	15			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

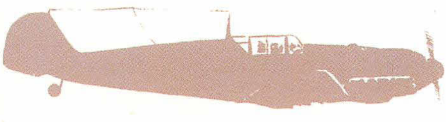
牽引対戦車砲

37ミリM3ホウ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
1	40	2		100

武装	A	B	C	D
37㎜ホウL53	10			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル	4			



57ミリM1ホウ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
1	40	2		200

武装	A	B	C	D
57㎜ホウ	9			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル	4			

3in.M5ホウ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
1	40	2		300

武装	A	B	C	D
76㎜ホウL52	8			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル	4			

牽引カノン砲

105ミリヤホウ	速度	1	燃料	40	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		105㎜ヤホウ	8			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	300	ライフル	4			

155ミリLトム	速度	1	燃料	40	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		155㎜カノン	7			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	400	ライフル	4			

8inヤホウ	速度	1	燃料	40	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		203㎜ヤホウ	6			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	500	ライフル	4			

牽引高射砲

76ミリAAホウ	速度	1	燃料	40	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		76㎜ホウL52	7			
		76㎜ホウL52	3			
搭載		NOT	0			
価格	400	ライフル	4			

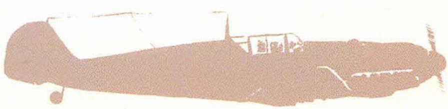
90ミリAAホウ	速度	1	燃料	40	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		90㎜ホウL70	7	3		
		90㎜ホウL70	3	7		
搭載		NOT	0	0		
価格	600	ライフル	4	4		

歩兵

ホヘイ	速度	3	燃料	60	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		ライフル	6			
		バズーカ	1			
搭載		NOT	0			
価格	100	NOT	0			

ジュウホヘイ	速度	2	燃料	60	索敵	2
		武装	A	B	C	D
		ライフル	6	2	2	2
		カエンホウシャ	0	2	0	0
搭載		ハクゲキホウ	0	0	2	0
価格	200	12.7㎜MG	0	0	0	3

レンジャー	速度	4	燃料	60	索敵	2
		武装	A	B	C	D
		ジドウライフル	6			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	150	NOT	0			



イギリス

イギリス空軍の奮闘でドイツ軍はドーバー海峡を渡ることができなかった。

ドーバー海峡で隔てられたイギリス本土上空で、イギリス空軍スピットファイアと、ドイツ空軍メッサーシュミットのバトルブリテンの戦いに始まり、北アフリカ戦線でのドイツロンメル軍団と、イギリスモントゴメリーとの戦いと、まさに宿敵同士の戦い。

アメリカ、ソビエトのような派手さはないが、初戦に弱い地上部隊が、アメリカの参戦で戦車などを供給され、陸、海、空、のバランスの取れた軍隊となった。

ゲームでは特に、バトルブリテンやシーライオンのマップで、索敵10のレーダーとイギリス空軍の奮闘に攻めあぐね、プレイヤーは泣かされる。

戦闘機

グラジエイタ	速度	12	燃料	48	索敵	3

		武　装	A	B	C	D
		7.7㎜MG	9			
		NOT	0			
搭　載		NOT	0			
価　格	1200	NOT	0			

ハリケーンI	速度	13	燃料	48	索敵	3

		武　装	A	B	C	D
		7.7㎜MG	6			
		NOT	0			
搭　載		NOT	0			
価　格	1500	NOT	0			

ハリケーンII	速度	13	燃料	60	索敵	3

		武　装	A	B	C	D
		7.7㎜MG	6			
		NOT	0			
搭　載		NOT	0			
価　格	1550	NOT	0			

ハリケーンIIC	速度	13	燃料	48	索敵	3

		武　装	A	B	C	D
		20㎜キカンホウ	6	3		
		227kgバクダン	0	0		
搭　載		NOT	0	0		
価　格	1600	タンク	0	1		

SPit I	速度	13	燃料	48	索敵	3

		武　装	A	B	C	D
		7.7㎜MG	6			
		NOT	0			
搭　載		NOT	0			
価　格	1800	NOT	0			

SPit II



速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	54	3		1850

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

SPit V



速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	60	3		2000

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	5	3	3	
227kgバクダン	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク	0	1	0	

SPit VII



速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	66	3		2250

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	8	4	4	4
227kgバクダン	0	0	2	0
ロケットダン	0	0	0	4
タンク	0	1	0	0

SPit IX



速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	54	3		2200

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	8	4	4	4
227kgバクダン	0	0	2	0
ロケットダン	0	0	0	4
タンク	0	1	0	0

SPit XIV



速度	燃料	索敵	搭載	価格
15	54	3		2400

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	8	4	4	4
227kgバクダン	0	0	2	6
ロケットダン	0	0	0	4
タンク	0	1	0	0

ミティアI



速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	60	3		4000

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	8			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

攻撃機

バトル



速度	燃料	索敵	搭載	価格
11	108	3		1250

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	6			
227kgバクダン	2			
NOT	0			
NOT	0			

ブレニムI



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	120	3		1600

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	6	9		
227kgバクダン	2	0		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

ブレニムIV



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	144	3		1700

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	6			
227kgバクダン	3			
NOT	0			
NOT	0			

ブレニムV



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	168	2		1800

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	6			
227kgバクダン	3			
NOT	0			
NOT	0			

ボストンIII



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	84	3		1800

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	7			
454kgバクダン	3			
NOT	0			
NOT	0			

イギリス空軍をあまくみると悲惨

ドイツ軍の快進撃に最初に水を差すのはイギリス。前半のマップでは戦闘機Ｂｆ109と戦闘爆撃機Ｂｆ110、急降下爆撃機Ｊｕ87の３段攻撃が成功して意気あがるが、やがてこの戦いが通用しなくなる。イギリスの航空機の進化とともに、Bf110がイギリス軍の戦闘機のえじきになりはじめるからだ。特にハリケーンシリーズから、スピットファイアシリーズへと戦闘機が型替わりして、アメリカの支援を得ると、ドイツ空軍航空機は、今までのように制空権を握ることができなくなる。アメリカほど派手さはなく、ソビエトのように大量に対空ユニットを生産をしてくるわけではないが、なめてかかるとひどいめにあう。



ボストンIV



速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	102	2		1900

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	7	7		
454kgバクダン	0	0		
NOT	0	0		
タンク	0	1		

モスキートIV



速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	144	3		2000

武装	A	B	C	D
227kgバクダン	4			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

モスキートVI



速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	132	3		2100

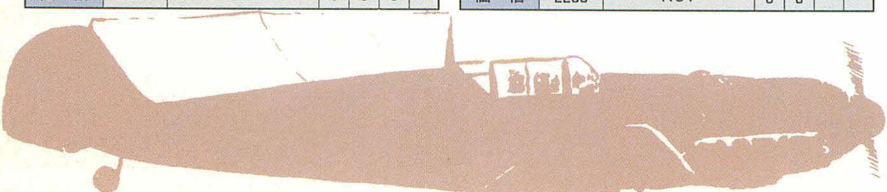
武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	6	6	9	
227kgバクダン	4	0	0	
ロケットダン	0	4	0	
NOT	0	0	0	

モスキートXVII



速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	120	3		2200

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	6	6		
454kgバクダン	4	0		
ロケットダン	0	4		
NOT	0	0		



艦上雷撃機

ソードフィッシュⅠ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
10	84	5		1500

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	2	2		
227kgバクダン	0	3		
ギョライ	1	0		
NOT	0	0		

ソードフィッシュⅡ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
10	84	5		1550

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	2	1		
ロケットダン	0	4		
ギョライ	1	0		
NOT	0	0		

ソードフィッシュⅢ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
10	78	6		1600

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	2	2		
227kgバクダン	0	3		
ギョライ	1	0		
NOT	0	0		

アルバコア



速度	燃料	索敵	搭載	価格
10	96	5		1800

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	4	4		
227kgバクダン	0	4		
ギョライ	1	0		
NOT	0	0		

バラクーダーⅡ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	72	5		2000

武装	A	B	C	D
113kgバクダン	0	0	0	4
ギョライ	1	0	0	0
NOT	0	0	0	0
7.7mmMG	3	0	0	3

バラクーダーⅢ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
11	50	6		2100

武装	A	B	C	D
113kgバクダン	0	4	0	4
ギョライ	1	0	0	0
NOT	0	0	0	0
7.7mmMG	3	3	0	3

雷撃機

ボーフォート



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	108	4		1800

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	8	8		
227kgバクダン	0	0		
ギョライ	1	3		
NOT	0	0		

ボーファイターⅠ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	132	5		1800

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	16	24		
133kgバクダン	2	0		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

ボーファイターⅣ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	144	6		2300

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	11	11	16	11
ロケットダン	0	4	0	4
ギョライ	1	1	0	0
113kgバクダン	2	0	0	2

ボーファイターX



速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	144	6		2400

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	11	11	16	11
ロケットダン	0	4	0	4
ギョライ	1	1	0	0
113kgバクダン	2	0	0	2

戦闘爆撃機

ワールウィンド



速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	90	4		2000

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	8	4		
227kgバクダン	1	2		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

ハリケーンIID



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	48	4		1700

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	9	5		
40mmキカンホウ	4	2		
NOT	0	0		
タンク	0	1		

ハリケーンIV



速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	48	14		1800

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	9	5	5	5
227kgバクダン	0	0	2	0
40mmキカンホウ	4	2	0	0
タンク	0	1	0	1

タイフーンIA



速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	72	4		2000

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	9	5	5	
113kgバクダン	0	0	2	
NOT	0	0	0	
タンク	0	1	0	

タイフーンIB



速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	72	4		2100

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	8	4	4	4
454kgバクダン	0	0	2	0
ロケットダン	0	0	0	4
タンク	0	1	0	0

テンペストV



速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	84	4		2400

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	9	5	5	5
454kgバクダン	0	0	2	0
ロケットダン	0	0	0	4
タンク	0	1	0	0

艦上戦闘機

シークラジエイタ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	54	3		1800

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	9			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

シーハリケーンI



速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	48	3		1800

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

シーハリケーンII



速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	54	3		1800

武装	A	B	C	D
7.7mmMG	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

シーファイアIIC



速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	72	3		2000

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	8	4	4	
227kgバクダン	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク	0	1	0	

輸送機

ボンベイ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
11	90	1	可	900

武装	A	B	C	D
NOT	0	0		
NOT	0	0		
NOT	0	0		
7.7㎜MG	4	0		

アルビマール



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	162	1	可	1200

武装	A	B	C	D
グライダー	0	1		
NOT	0	0		
NOT	0	0		
7.7㎜MG	4	2		



ヨーク



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	252	1	可	1500

武装	A	B	C	D
NOT				
NOT				
NOT				
NOT				

艦攻撃機

スキュア



速度	燃料	索敵	搭載	価格
11	120	3		1700

武装	A	B	C	D
7.7㎜MG	6			
227kgバクダン	2			
NOT	0			
NOT	0			

フルマー



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	126	3		2000

武装	A	B	C	D
7.7㎜MG	3	0	6	
227kgバクダン	1	0	0	
NOT	0	0	0	
NOT	0	0	0	

ファイアフライ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	132	3		2300

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ	4	4	8	
454kgバクダン	2	0	0	
127ロケット	0	4	0	
NOT	0	0	0	

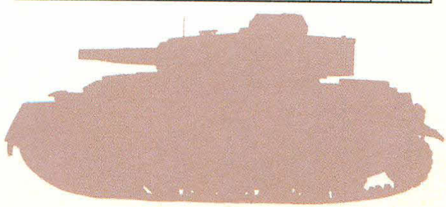
局地戦闘機

デファイアント



速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	48	4		1500

武装	A	B	C	D
7.7㎜MG	8			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			



爆撃機

ハンプデン



速度	12	燃料	114	索敵	2

武装	A	B	C	D
Bバクダン	3	0	0	
227kgバクダン	0	8	0	
ギョライ	0	0	2	
7.7mmMG	8	8	8	

搭載	
価格	1200

ホイットリーV



速度	11	燃料	144	索敵	2

武装	A	B	C	D
Bバクダン	6	0	0	
227kgバクダン	0	12	0	
グライダー	0	0	1	
7.7mmMG	8	8	2	

搭載	
価格	1800

ウェリントンI



速度	11	燃料	108	索敵	2

武装	A	B	C	D
Bバクダン	4	0		
227kgバクダン	0	8		
NOT	0	0		
7.7mmMG	8	8		

搭載	
価格	2400

ウェリントンII



速度	11	燃料	216	索敵	2

武装	A	B	C	D
Bバクダン	4	0		
227kgバクダン	0	8		
NOT	0	0		
7.7mmMG	8	8		

搭載	
価格	2700

ウェリントンIII



速度	12	燃料	216	索敵	2

武装	A	B	C	D
Bバクダン	4	0	0	
227kgバクダン	0	8	0	
ギョライ	0	0	2	
7.7mmMG	8	8	8	

搭載	
価格	3000

スターリングI



速度	12	燃料	72	索敵	2

武装	A	B	C	D
Bバクダン	9	0		
227kgバクダン	0	18		
NOT	0	0		
7.7mmMG	8	8		

搭載	
価格	3000

スターリングIII



速度	12	燃料	120	索敵	2

武装	A	B	C	D
Bバクダン	9	0	0	
227kgバクダン	0	18	0	
グライダー	0	0	1	
7.7mmMG	8	8	0	

搭載	
価格	3300

ハリファックスI



速度	12	燃料	144	索敵	2

武装	A	B	C	D
Bバクダン	10	0		
227kgバクダン	0	20		
NOT	0	0		
7.7mmMG	8	8		

搭載	
価格	3600

ハリファックスIII



速度	12	燃料	96	索敵	2

武装	A	B	C	D
Bバクダン	10	0	0	
227kgバクダン	0	21	0	
グライダー	0	0	1	
7.7mmMG	8	8	2	

搭載	
価格	3900

マンチェスター



速度	12	燃料	174	索敵	2

武装	A	B	C	D
Bバクダン	6	0		
227kgバクダン	0	20		
NOT	0	0		
7.7mmMG	8	8		

搭載	
価格	2400

ランカスターI



速度	12	燃料	174	索敵	2

武装	A	B	C	D
Bバクダン	12	0		
227kgバクダン	0	24		
NOT	0	0		
7.7mmMG	8	8		

搭載	
価格	4200

ランカスターII	速度	12	燃料	234	索敵	2
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン	12	0		
		227kgバクダン	0	24		
搭載		NOT	0	0		
価格	3900	7.7mmMG	8	8		

ランカスターIII	速度	12	燃料	234	索敵	2
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン	12	0		
		227kgバクダン	0	24		
搭載		NOT	0	0		
価格	4200	7.7mmMG	8	8		

装甲車

ハンバーI	速度	8	燃料	65	索敵	4
		武装	A	B	C	D
		15mmキカンホウ	8			
		7.92mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	200	NOT	0			

ハンバーIV	速度	8	燃料	65	索敵	4
		武装	A	B	C	D
		37mmホウL53	6			
		7.92mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	300	NOT	0			

ダイムラーI	速度	8	燃料	58	索敵	4
		武装	A	B	C	D
		2Pdrホウ	6			
		7.92mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	250	NOT	0			

AEC I	速度	7	燃料	65	索敵	4
		武装	A	B	C	D
		2Pdrホウ	6			
		7.92mmMG	5			
搭載		NOT	0			
価格	300	NOT	0			

AEC II	速度	7	燃料	65	索敵	4
		武装	A	B	C	D
		6Pdrホウ	5			
		7.92mmMG	5			
搭載		NOT	0			
価格	350	NOT	0			

AEC III	速度	7	燃料	65	索敵	4
		武装	A	B	C	D
		75mmホウQF	4			
		7.92mmMG	5			
搭載		NOT	0			
価格	400	NOT	0			

軽戦車

MK.II	速度	6	燃料	49	索敵	3
		武装	A	B	C	D
		7.7mmMG	6			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	300	NOT	0			

MK.III	速度	6	燃料	49	索敵	3
		武装	A	B	C	D
		7.7mmMG	6			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	300	NOT	0			

MK. V



速度	燃料	索敵
6	46	4

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	350

MK. VIA/B



速度	燃料	索敵
7	46	4

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	400

MK. VIC



速度	燃料	索敵
7	46	4

武装	A	B	C	D
15mmキカンホウ	6			
7.7mmMG	3			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	400

スチュアートI



速度	燃料	索敵
7	35	4

武装	A	B	C	D
37mmホウL53	10			
7.62mmMG	4			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	400

スチュアートIII



速度	燃料	索敵
7	35	4

武装	A	B	C	D
37mmホウL54	11			
7.62mmMG	6			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	400

スチュアートV



速度	燃料	索敵
7	41	4

武装	A	B	C	D
37mmホウL54	12	0	0	0
7.62mmMG	7			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	400

戦車

M3グラント



速度	燃料	索敵
5	45	2

武装	A	B	C	D
75mmホウL31	4			
37mmホウL54	18			
7.62mmMG	15			
NOT	0			

搭載	
価格	500

M3リー



速度	燃料	索敵
5	45	2

武装	A	B	C	D
75mmホウL40	5			
37mmホウL54	18			
7.62mmMG	10			
NOT	0			

搭載	
価格	500

シャーマンII



速度	燃料	索敵
5	45	2

武装	A	B	C	D
75mmホウL40	9			
12.7mmMG	7			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	650

シャーマンIIA



速度	燃料	索敵
5	41	2

武装	A	B	C	D
76mmホウL52	7			
12.7mmMG	8			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	700

シャーマンIII



速度	6	燃料	49	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		75mmホウL40	10			
		12.7mmMG	7			
搭載		NOT	0			
価格	650	NOT	0			

シャーマンV



速度	5	燃料	38	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		75mmホウL40	10			
		12.7mmMG	7			
搭載		NOT	0			
価格	600	NOT	0			

ファイアフライII



速度	5	燃料	45	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		17Pdrホウ	8			
		7.62mmMG	7			
搭載		NOT	0			
価格	800	NOT	0			

ファイアフライV



速度	5	燃料	38	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		17Pdrホウ	8			
		7.62mmMG	7			
搭載		NOT	0			
価格	800	NOT	0			

歩兵戦車

MK II A10



速度	3	燃料	40	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		2Pdrホウ	9			
		7.7mmMG	6			
搭載		NOT	0			
価格	600	NOT	0			

マチルダI



速度	3	燃料	38	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		7.7mmMG	13			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	600	NOT	0			

マチルダII



速度	3	燃料	51	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		2Pdrホウ	7			
		7.92mmMG	7			
搭載		NOT	0			
価格	700	NOT	0			

バレンタイン1



速度	3	燃料	39	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		2Pdrホウ	8			
		7.92mmMG	3			
搭載		NOT	0			
価格	800	NOT	0			

バレンタインVII



速度	3	燃料	37	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		6Pdrホウ	5			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	800	NOT	0			

バレンタインXI



速度	3	燃料	37	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		75mmホウQF	5			
		7.92mmMG	7			
搭載		NOT	0			
価格	800	NOT	0			

チャーチルⅠ	速度	4	燃料	45	索敵	2
		武装	A	B	C	D
		2 Pdrホウ	15			
		7.62mmホウ	6			
搭載		7.92mmMG	4			
価格	1000	NOT	0			

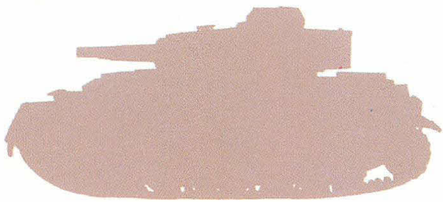
チャーチルⅢ	速度	4	燃料	40	索敵	2
		武装	A	B	C	D
		6 Pdrホウ	8			
		7.92mmMG	7			
搭載		NOT	0			
価格	1100	NOT	0			

チャーチルⅥ	速度	4	燃料	40	索敵	2
		武装	A	B	C	D
		75mmホウ	8			
		7.92mmMG	7			
搭載		NOT	0			
価格	1200	NOT	0			

チャーチルⅦ	速度	3	燃料	39	索敵	2
		武装	A	B	C	D
		75mmホウQF	8			
		7.92mmMG	7			
搭載		NOT	0			
価格	1200	NOT	0			

駆逐戦車

アーチャー	速度	4	燃料	48	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		17Pdrホウ	6			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	700	NOT	0			



対戦車自走砲

Deacon	速度	5	燃料	50	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		6 Pdrホウ	4			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	350	NOT	0			

ウルバイン	速度	6	燃料	51	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		76mmホウL52	5			
		12.7mmMG	5			
搭載		NOT	0			
価格	500	NOT	0			

アキリーズ	速度	6	燃料	51	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		17Pdrホウ	5			
		12.7mmMG	5			
搭載		NOT	0			
価格	550	NOT	0			

巡航戦車

MK Ⅰ A9



速度	5	燃料	49	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		2 Pdrホウ	10			
		7.7mmMG	4			
搭載		NOT	0			
価格	600	NOT	0			

MK Ⅲ A13



速度	6	燃料	43	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		2 Pdrホウ	9			
		7.7mmMG	6			
搭載		NOT	0			
価格	650	NOT	0			

MK Ⅳ A13 Ⅱ



速度	6	燃料	39	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		2 Pdrホウ	9			
		7.92mmMG	6			
搭載		NOT	0			
価格	650	NOT	0			

クルセイダーⅠ



速度	5	燃料	41	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		2 Pdrホウ	11			
		7.92mmMG	6			
搭載		NOT	0			
価格	700	NOT	0			

クルセイダーⅡ



速度	5	燃料	41	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		2 Pdrホウ	11			
		7.92mmMG	6			
搭載		NOT	0			
価格	700	NOT	0			

クルセイダーⅢ



速度	5	燃料	41	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		6 Pdrホウ	5			
		7.92mmMG	6			
搭載		NOT	0			
価格	750	NOT	0			

クロムウェルⅣ



速度	7	燃料	53	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		75mmホウQF	6			
		7.92mmMG	8			
搭載		NOT	0			
価格	800	NOT	0			

クロムウェルⅦ



速度	6	燃料	53	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		75mmホウQF	6			
		7.92mmMG	8			
搭載		NOT	0			
価格	800	NOT	0			

チャレンジャー



速度	5	燃料	47	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		17Pdrホウ	6			
		7.92mmMG	8			
搭載		NOT	0			
価格	900	NOT	0			

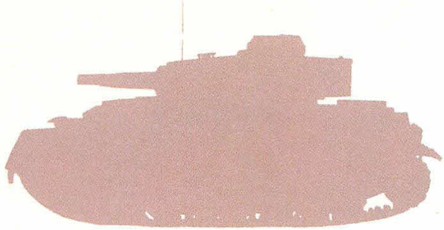
コメット



速度	6	燃料	45	索敵	2

		武装	A	B	C	D
		77mmホウQF	6			
		7.92mmMG	6			
搭載		NOT	0			
価格	900	NOT	0			

火炎放射戦車



クロコダイル



速度	燃料	索敵
3	39	2

武装	A	B	C	D
カエンホウシャ	12			
75㎜ホウＱＦ	8			
7.92㎜ＭＧ	7			
NOT	0			

搭載	価格
	1300

自走カノン砲

ビショップ



速度	燃料	索敵
3	40	1

武装	A	B	C	D
25Pdrホウ	4			
7.92㎜ＭＧ	2			
NOT	0			
25Pdrホウ	1			

搭載	価格
	1000

セクストン



速度	燃料	索敵
5	45	1

武装	A	B	C	D
25Pdrホウ	11			
7.92㎜ＭＧ	2			
NOT	0			
25Pdrホウ	1			

搭載	価格
	800

対空戦車

MK.VIAA



速度	燃料	索敵
7	46	1

武装	A	B	C	D
7.92㎜ＭＧ	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	価格
	400

セントーAA



速度	燃料	索敵
5	41	2

武装	A	B	C	D
20㎜キカンホウ	7			
7.92㎜ＭＧ	6			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	価格
	600

ハンバーAA



速度	燃料	索敵
8	65	1

武装	A	B	C	D
7.92㎜ＭＧ	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	価格
	250

モーリスAA



速度	燃料	索敵
7	60	2

武装	A	B	C	D
40㎜ホウＬ48	6	2		
40㎜ホウＬ48	2	6		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載	価格
	500

輸送車

M5Hトラック



速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	60	1	可	250

武装	A	B	C	D
NOT	0	0	0	0
NOT	0	0	0	0
NOT	0	0	0	0
ライフル	4	0	0	0

AECマタドール



速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	69	1	可	200

武装	A	B	C	D
NOT	0	0	0	0
NOT	0	0	0	0
NOT	0	0	0	0
ライフル	4	0	0	0

カンガール



速度	燃料	索敵	搭載	価格
6	45	1	可	400

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	6	0	0	0
NOT	0	0	0	0
NOT	0	0	0	0
NOT	0	0	0	0

牽引対戦車砲

2pdQFホウ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
1	40	2		200

武装	A	B	C	D
2Pdrホウ	10			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル	4			

6pdrQFホウ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
1	40	2		300

武装	A	B	C	D
6pdr ホウ	9			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル	4			

17pdQFホウ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
1	40	2		500

武装	A	B	C	D
67Pdrホウ	9			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル	4			

牽引高射砲

40ミリボフォース



速度	燃料	索敵	搭載	価格
1	40	1		400

武装	A	B	C	D
40mmホウL48	8	4		
40mmホウL48	4	8		
NOT	0	0		
ライフル	4	4		

3inAA ホウ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
1	40	1		500

武装	A	B	C	D
76.2mmホウ	7	3		
76.2mm ホウ	3	7		
NOT	0	0		
ライフル	4	4		

94ミリAAホウ



速度	燃料	索敵	搭載	価格
1	40	1		600

武装	A	B	C	D
94mmホウ	7	3		
94mmホウ	3	7		
NOT	0	0		
ライフル	4	4		

牽引カノン

25pdホウ



速度	1	燃料	40	索敵	1

武装	A	B	C	D
25pdrホウ	9			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル	4			

搭載	
価格	400

5.5inヤホウ



速度	1	燃料	40	索敵	1

武装	A	B	C	D
5.5inヤホウ	8			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル	4			

搭載	
価格	500

7.2inヤホウ



速度	1	燃料	40	索敵	1

武装	A	B	C	D
7.2inヤホウ	7			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル	4			

搭載	
価格	600

歩兵

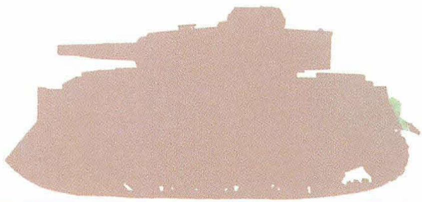
ホヘイ39



速度	3	燃料	60	索敵	2

武装	A	B	C	D
ライフル	6	2		
ATライフル	0	4		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載	
価格	100



エリートヘイ39



速度	3	燃料	60	索敵	2

武装	A	B	C	D
ライフル	6	2		
ATライフル	0	4		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載	
価格	100

ホヘイ43



速度	3	燃料	60	索敵	2

武装	A	B	C	D
ライフル	6	2		
ピアット	1	3		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載	
価格	150

エリートヘイ43



速度	3	燃料	60	索敵	2

武装	A	B	C	D
ライフル	6	2		
ピアット	1	3		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載	
価格	250

ジュウホヘイ



速度	2	燃料	60	索敵	2

武装	A	B	C	D
ライフル	6	2	2	2
カエンホウシャ	0	2	0	0
ハクゲキホウ	0	0	2	0
7.92mmMG	0	0	0	4

搭載	
価格	300

ドイツ軍の進撃で、鉄壁を誇ったマジノラインが攻めおとされる。このマジノラインとともに消えていく、悲しい運命を持った国がこのフランスだ。

フランス

マップ前半、ふたつのマジノマップ「フランスソンム」「フランスマジノ」のどちらかに勝利すれば、この国はその後ビシーフランスという同盟国として、プレイヤーの前に登場することになる。

この国で一番いやなユニットは、配置のみで生産できないマジノ要塞だ。

陸、海、空それぞれの部隊はアメリカ、ソビエト、イギリスほど、プレイヤーを悩ませる強いユニットはいない。

なぜ、いとも簡単にドイツ軍にパリを占領されてしまったのかも、このゲームをプレイしてみればおのずとうなづけてしまう。

戦闘機

ソルニエ406



速度	12	燃料	48	索敵	3

		武装	A	B	C	D
		20㎜キカンホウ	5			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	1500	NOT	0			

ブロック152



速度	13	燃料	42	索敵	3

		武装	A	B	C	D
		20㎜キカンホウ	6			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	1800	NOT	0			

D.520



速度	13	燃料	66	索敵	3

		武装	A	B	C	D
		20㎜キカンホウ	8			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	2400	NOT	0			

戦闘爆撃機

ボテーズ631



速度	12	燃料	96	索敵	5

		武装	A	B	C	D
		20㎜キカンホウ	7	4		
		50kgバクダン	0	2		
搭載		NOT	0	0		
価格	2000	NOT	0	0		

ブレゲー693



速度	12	燃料	84	索敵	5

		武装	A	B	C	D
		20㎜キカンホウ	6	3		
		50kgバクダン	0	4		
搭載		NOT	0	0		
価格	2600	NOT	0	0		

攻撃機

ボテーズ6311



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	96	4		1500

武装	A	B	C	D
7.5mmMG	5	7		
50kgバクダン	2	0		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

ブロック174



速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	90	4		1800

武装	A	B	C	D
7.5mmMG	6			
200kgバクダン	2			
NOT	0			
NOT	0			

爆撃機

アミオ143



速度	燃料	索敵	搭載	価格
11	114	2		1800

武装	A	B	C	D
Bバクダン	2	0		
250kgバクダン	0	4		
NOT	0	0		
7.5mmMG	8	8		

ファルマン222



速度	燃料	索敵	搭載	価格
11	114	2		2400

武装	A	B	C	D
Bバクダン	4	0		
250kgバクダン	0	8		
NOT	0	0		
7.5mmMG	8	8		

アミオ354



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	144	2		3000

武装	A	B	C	D
Bバクダン	2	0	0	0
250kgバクダン	0	4	0	0
NOT	0	0	0	0
20mmキカンホウ	8	8	0	0

Leo451



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	162	2		3600

武装	A	B	C	D
Bバクダン	3	0		
250kgバクダン	0	6		
NOT	0	0		
20mmキカンホウ	8	8		

装甲車

AMD178



速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	55	3		300

武装	A	B	C	D
25mmキカンホウ	5			
7.5mmMG	13			
NOT	0			
ライフル	4			

輸送車

ユソウトラック



速度	燃料	索敵	搭載	価格
8	60	1	可	250

武装	A	B	C	D
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル	4			

軽戦車

AMC35	速度	5	燃料	41	索敵	3

		武装	A	B	C	D
		47mmホウ	6			
		7.5mmMG	8			
搭載		NOT	0			
価格	300	NOT	0			

ルノーR35	速度	3	燃料	34	索敵	3

		武装	A	B	C	D
		37mmホウL21	10			
		7.5mmMG	8			
搭載		NOT	0			
価格	400	NOT	0			

ルノーR40	速度	3	燃料	39	索敵	3

		武装	A	B	C	D
		37mmホウL21	10			
		7.5mmMG	8			
搭載		NOT	0			
価格	500	NOT	0			

FCM36	速度	3	燃料	48	索敵	3

		武装	A	B	C	D
		37mmホウL21	10			
		8mmMG	8			
搭載		NOT	0			
価格	400	NOT	0			

ホチキスH35	速度	4	燃料	40	索敵	3

		武装	A	B	C	D
		37mmホウL21	10			
		7.5mmMG	8			
搭載		NOT	0			
価格	400	NOT	0			

ホチキスH39	速度	5	燃料	40	索敵	3

		武装	A	B	C	D
		37mmホウL23	10			
		7.5mmMG	8			
搭載		NOT	0			
価格	500	NOT	0			

戦車

ソミュアPS35	速度	5	燃料	51	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		47mmホウL34	12	0	0	0
		7.5mmMG	4	0	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	800	NOT	0	0	0	0

シャールD1	速度	3	燃料	38	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		37mmホウL21	12	0	0	0
		7.5mmMG	4	0	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	600	NOT	0	0	0	0

シャールD2	速度	3	燃料	38	索敵	1

		武装	A	B	C	D
		47mmホウL34	12	0	0	0
		7.5mmMG	4	0	0	0
搭載		NOT	0	0	0	0
価格	650	NOT	0	0	0	0



シャールB1	速度	4	燃料	40	索敵	1



		武 装	A	B	C	D
		75㎜ホウL17	7			
		47㎜ホウ	5			
搭 載		7.5㎜MG	9			
価 格	900	NOT	0			

B1bis	速度	4	燃料	40	索敵	2



		武 装	A	B	C	D
		75㎜ホウL17	7			
		47㎜ホウL34	5			
搭 載		7.5㎜MG	9			
価 格	1000	NOT	0			

牽引対戦車砲

25ミリ34SA	速度	1	燃料	40	索敵	2



		武 装	A	B	C	D
		25㎜ホウL72	12			
		NOT	0			
搭 載		NOT	0			
価 格	150	ライフル	4			

75ミリM1897	速度	1	燃料	40	索敵	2



		武 装	A	B	C	D
		75㎜ホウL36	8			
		NOT	0			
搭 載		NOT	0			
価 格	300	ライフル	4			

ドイツ軍が最初に侵攻した国がこのポーランドだ。ケースホワイトからワルシャワまでの初期マップに登場。プレイヤーに心地よい勝利をあじあわせてくれる。

ポーランド

ソビエト、アメリカ、イギリスなど、総力戦でも勝てない国とは違い、らくに戦える。この国でいやなユニットは、戦車の７ＴＰと、間接攻撃ユニットの155ミリヤホウ。そして、速度が５と足の速い騎兵ぐらいだ。航空機もＢｆ109戦闘機や、Ju87急降下爆撃機が制空権を握り、縦横無尽にあばれ回れるのも、この国との戦いの前後までで、イギリスとの戦いになると、なかなか制空権を取らしてくれなくなる。マップ初戦に登場する国だ。

戦闘機

PZLP11C



速度	燃料	索敵	搭載	価格
11	48	3		1800

武装	A	B	C	D
7.7㎜MG	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

攻撃機

PZLP23B



速度	燃料	索敵	搭載	価格
11	72	3		1500

武装	A	B	C	D
7.7㎜MG	6			
250Ｔkgバクダン	2			
NOT	0			
NOT	0			

軽戦車

TKS



速度	燃料	索敵	搭載	価格
6	45	3		400

武装	A	B	C	D
7.92㎜MG	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

7TP



速度	燃料	索敵	搭載	価格
4	41	4		500

武装	A	B	C	D
37㎜ホウ	6			
7.92㎜MG	3			
NOT	0			
NOT	0			

牽引対戦車砲

37ミリボフォース



速度	燃料	索敵	搭載	価格
1	40	2		2000

武装	A	B	C	D
37㎜ホウL45	10			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル	4			

弱いくせにしゃしゃり出て、同盟国のプレーヤーを最後までじゃまするのが、このイタリア。

イタリア

アンツィオマップまで、同盟国としてプレイヤーと戦う国だが、プレイヤーのユニットの侵攻はジャマするし、占領したいと思っている都市や空港、港まで、サッサと勝手に占領してしまうとてもいやな国。一人前に軍事費にものをいわせて、ガンガン兵器を生産するのだが、敵のユニットにボロ負けしてしまうという、どうしようもない国だ。

この国のユニットは、おすすめできる優れたものはなにもない。

戦闘機

CR.42



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	48	3		1500

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	11	4		
100kgバクダン	0	1		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

G.50



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	48	3		1500

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	8			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

G.50bis



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	66	3		1600

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	8			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

MC200



速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	54	3		1600

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	11			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

MC202



速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	54	3		1800

武装	A	B	C	D
12.7mmMG	11	6		
150kgバクダン	0	1		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

局地戦闘機

Re2001



速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	72	3		1500

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	8			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

攻撃機

ブレダ65

速度	12	燃料	36	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		12.7mmMG	5			
		250kgバクダン	3			
搭載		NOT	0			
価格	1200	NOT	0			

ブレダ88

速度	12	燃料	54	索敵	3



		武装	A	B	C	D
		12.7mmMG	6			
		250kgバクダン	2			
搭載		NOT	0			
価格	1500	NOT	0			

爆撃機

SM.81

速度	11	燃料	120	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		Bバクダン	2	0		
		250kgバクダン	0	4		
搭載		NOT	0	0		
価格	1200	7.5mmMG	8	8		

SM.79

速度	12	燃料	126	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		Bバクダン	2	0	0	
		250kgバクダン	0	4	0	
搭載		ギョライ	0	0	2	
価格	1800	12.7mmMG	8	8	8	

SM.84

速度	12	燃料	114	索敵	2



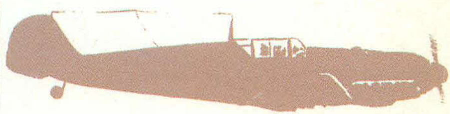
		武装	A	B	C	D
		Bバクダン	3	0	0	
		250kgバクダン	0	6	0	
搭載		ギョライ	0	0	2	
価格	2400	12.7mmMG	8	8	8	

BR.20

速度	12	燃料	132	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		Bバクダン	3	0		
		250kgバクダン	0	6		
搭載		NOT	0	0		
価格	2400	12.7mmMG	8	8		



輸送機

BR.82

速度	10	燃料	190	索敵	1



		武装	A	B	C	D
		NOT	0			
		NOT	0			
搭載	可	NOT	0			
価格	900	8mmMG	4			

装甲車

AB41

速度	8	燃料	65	索敵	3



		武装	A	B	C	D
		20mmキカンホウ	15			
		8mmMG	2			
搭載		NOT	0			
価格	300	8mmRMG	2			

軽戦車

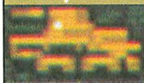
CV35



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	37	3		300

武 装	A	B	C	D
8mmMG	7			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

L6/40



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	45	4		400

武 装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	10			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

戦車

M11/39



速度	燃料	索敵	搭載	価格
4	45	1		600

武 装	A	B	C	D
37mmホウL40	8			
8mmMG	5			
NOT	0			
NOT	0			

M13/40



速度	燃料	索敵	搭載	価格
4	45	1		750

武 装	A	B	C	D
47mmホウL32	10			
8mmMG	3			
NOT	0			
NOT	0			

M14/41



速度	燃料	索敵	搭載	価格
4	45	2		800

武 装	A	B	C	D
47mmホウL32	10			
8mmMG	3			
NOT	0			
NOT	0			

M15/42



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	47	2		850

武 装	A	B	C	D
47mmホウL40	11			
8mmMG	3			
NOT	0			
NOT	0			

P26/40



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	53	2		1300

武 装	A	B	C	D
75mmホウL34	7			
8mmMG	2			
NOT	0			
NOT	0			

対戦車自走砲

セモベンテL6



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	45	1		400

武 装	A	B	C	D
47mmホウL32	7			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

M41M90



速度	燃料	索敵	搭載	価格
4	45	1		700

武 装	A	B	C	D
90mmホウL53	4			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

駆逐戦車

セモベンテM40

速度	4	燃料	45	索敵	1



		武装	A	B	C	D
		75㎜ホウL18	6			
		8㎜MG	3			
搭載		NOT	0			
価格	600	NOT	0			

セモベンテM41

速度	4	燃料	45	索敵	1



		武装	A	B	C	D
		75㎜ホウL18	6			
		8㎜MG	3			
搭載		NOT	0			
価格	650	NOT	0			

セモベンテM42

速度	5	燃料	48	索敵	1



		武装	A	B	C	D
		75㎜ホウL32	6			
		8㎜MG	3			
搭載		NOT	0			
価格	700	NOT	0			

セモベンテM43

速度	5	燃料	43	索敵	1



		武装	A	B	C	D
		105㎜ホウ	6			
		8㎜MG	3			
搭載		NOT	0			
価格	750	NOT	0			

自走高射砲

Ac75/27

速度	5	燃料	60	索敵	1



		武装	A	B	C	D
		75㎜ホウL27	4	0	5	
		NOT	0	0	0	
搭載		NOT	0	0	0	
価格	500	75㎜ホウL27	1	5	0	

Ac9053

速度	6	燃料	60	索敵	1



		武装	A	B	C	D
		90㎜ホウL53	3	3	0	
		NOT	0	0	0	
搭載		NOT	0	0	0	
価格	800	90㎜ホウL53	1	0	3	

牽引対戦車砲

47ミリブレダ

速度	1	燃料	40	索敵	2



		武装	A	B	C	D
		47㎜ホウL32	9			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	250	ライフル	4			

輸送車

ユソウトラック

速度	8	燃料	60	索敵	1



		武装	A	B	C	D
		NOT	0			
		NOT	0			
搭載	可	NOT	0			
価格	250	ライフル	4			

歩兵

ドウインヘイ



速度	2	燃料	60	索敵	1
武装		A	B	C	D
ライフル		6			
NOT		0			
搭載	NOT	0			
価格 50	NOT	0			

ホヘイ



速度	2	燃料	60	索敵	2
武装		A	B	C	D
ライフル		6	2		
20mmライフル		0	2		
搭載	NOT	0	0		
価格 100	NOT	0	0		

ジュウホヘイ



速度	2	燃料	60	索敵	2
武装		A	B	C	D
ライフル		6	2	2	2
カエンホウシャ		0	2	0	0
搭載	ハクゲキホウ	0	0	2	0
価格 300	8mmMG	0	0	0	4

ハンガリー

同盟国としてプレイヤーのドイツと一緒に戦ってくれる国。ユニットの中にはドイツの兵器も混じっているため、なんとなく愛着を感じてしまう。

同盟国イタリアと違い、プレイヤーの戦闘や侵攻のじゃまにならない戦い方をしてくれる。

この国の特徴はプレイヤーのドイツの戦闘機Ｂｆ109Gが混じっていることだ。さらに、ユニークなデザインのユニットが多いため、地上部隊を見れば、一目瞭然でハンガリーのユニットだとわかる。トルディ軽戦車、トウラン戦車、ズリーニィ駆逐戦車といった、めずらしいユニットが登場する国なので、スタンダードの操作をUSERに変えて遊んでも面白い。

戦闘機

Re2000



速度	13	燃料	90	索敵	3
武装		A	B	C	D
12.7mmMG		8			
NOT		0			
搭載	NOT	0			
価格 1500	NOT	0			

Bf109G



速度	14	燃料	54	索敵	3
武装		A	B	C	D
20mmキカンホウ		8	4	4	
250kgバクダン		0	0	1	
搭載	NOT	0	0	0	
価格 2400	タンク	0	1	0	

軽戦車

CV35	速度	5	燃料	37	索敵	3
		武装	A	B	C	D
		8㎜MG	7			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	300	NOT	0			

トルディI	速度	6	燃料	47	索敵	4
		武装	A	B	C	D
		20㎜キカンホウ	5			
		8㎜MG	8			
搭載		NOT	0			
価格	400	NOT	0			

トルディIII	速度	6	燃料	47	索敵	4
		武装	A	B	C	D
		40㎜ホウL45	5			
		8㎜MG	8			
搭載		NOT	0			
価格	500	NOT	0			

戦車

トウランI	速度	6	燃料	42	索敵	2
		武装	A	B	C	D
		40㎜ホウL51	10			
		8㎜MG	10			
搭載		NOT	0			
価格	600	NOT	0			

トウランII	速度	6	燃料	42	索敵	2
		武装	A	B	C	D
		75㎜ホウL25	6			
		8㎜MG	10			
搭載		NOT	0			
価格	650	NOT	0			

輸送車

ユソウトラック	速度	8	燃料	60	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		NOT	0			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	250	ライフル	4			

駆逐戦車

ズリーニィII	速度	5	燃料	47	索敵	1
		武装	A	B	C	D
		105㎜ホウ	6			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	750	NOT	0			

対空戦車

ニムロード	速度	6	燃料	47	索敵	2
		武装	A	B	C	D
		40㎜ホウL48	4	2		
		40㎜ホウL48	2	4		
搭載		NOT	0	0		
価格	700	NOT	0	0		

ユーゴスラビアとギリシアのマップしか登場しない国がこれ。

ユーゴスラビア

初期配置をのぞけば補給ユニット、工作車、カノン砲、占領ユニット以外は航空機しか生産できないが、なめてかかると、歩兵にジワジワと生産首都をおびやかされてしまうこともある。

戦闘機

ハリケーンⅠ



速度	13	燃料	48	索敵	3

	武装	A	B	C	D
	7.7mm MG	6			
	NOT	0			
搭載	NOT	0			
価格 200	NOT	0			

IK-3



速度	13	燃料	48	索敵	3

	武装	A	B	C	D
	20mm キカンホウ	7			
	NOT	0			
搭載	NOT	0			
価格 2400	NOT	0			

IK-2



速度	12	燃料	42	索敵	3

	武装	A	B	C	D
	20mm キカンホウ	6			
	NOT	0			
搭載	NOT	0			
価格 1800	NOT	0			

戦闘爆撃機

ブレニムⅠ



速度	12	燃料	120	索敵	3

	武装	A	B	C	D
	20mmキカンホウ	6			
	227kgバクダン	0			
搭載	NOT	0			
価格 1500	NOT	0			

占領ユニットしか生産できない国だが、何と生産首都が見えないのが特徴。

パルチザン

地下抵抗組織という設定にしたため、この国の生産首都は見えず、占領することもできない。部隊すべてを壊滅させない限り倒すことはできない。

歩兵

パルチザン



速度	3	燃料	60	索敵	4

	武装	A	B	C	D
	ライフル	4			
	モロトフカクテル	2			
搭載	NOT	0			
価格 10	NOT	0			

43あるマップの中で、唯一テイチショコクのマップに登場する敵がこのオランダだ。

オランダ

ユーゴスラビア同様、地上部隊は補給ユニット、工作車、カノン砲、占領ユニットしかないが、航空機の中に珍しいユニットがあるのでデータ編に載せた国。デンマークのマップに初期配置されているDXXIは、このオランダから供与されたものと思われる。戦闘爆撃機のG.1Aも珍しいユニットなので、マップ戦闘モードをREALにして見てみよう。

戦闘機

DXX I



速度	12	燃料	36	索敵	3

武装	A	B	C	D
7.92mm MG	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	1800

戦闘爆撃機

G.1A



速度	12	燃料	70	索敵	5

武装	A	B	C	D
7.92mm MG	8	4		
150kgバクダン	0	2		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載	
価格	2000

ザコだと思ってなめていると痛い目にあうパルチザン

モスクワ4Pzとモスクワ2Pzに登場する敵で、アンツィオマップのチトーパルチザンと生産体系は同じで、パルチザン兵しか生産できない。こんな敵にプレイヤーが翻弄されることがある。この国は生産首都が見えないために、索敵を初級にしても見つけられないし、生産首都の占領も不可能なのだ。とんでもない場所からパルチザン兵が沸きだし、知らないうちに、プレイヤーの都市、空港、港がプレイヤーと同一の青のため、補給、補充に戻ってみるとすでに占領されていた、ということになる。パルチザンが沸き出す場所は絶妙なところにある。アンツィオマップなどは、へんな場所にプレイヤーの部隊がいるので処分しようと思ってから気がつく。この占領ユニットしか生産できないパルチザンにくれぐれも生産首都を取られないことだ。

ルーマニア

ドイツの同盟国としてプレーヤーを助けてくれる国が、このルーマニアだ。

地上ユニットのPzkw35tやPzkw38tGなど、ドイツのユニットが生産できる国。

プレイヤーが操作できれば、処分してしまいたいぐらいの戦力しかない国だが、イタリアと違い、ドイツのユニットで行動し、地形的にじゃまな場所にいないため、とても好感のもてる国。

航空機は、戦闘機のBf109Gを除くとPZL P24E、IAR80、IAR81というユニークな機種が登場する。

戦闘機

PZLP24E



速度	燃料	索敵	搭載	価格
12	48	3		1500

武装	A	B	C	D
7.7mm MG	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

IAR80



速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	78	3		1800

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	7	4		
100kgバクダン	0	1		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

IAR81



速度	燃料	索敵	搭載	価格
13	78	3		1850

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	7	4	4	
100kgバクダン	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク	0	1	0	

Bf109G



速度	燃料	索敵	搭載	価格
14	54	3		2400

武装	A	B	C	D
20mmキカンホウ	8	4	4	
250kgバクダン	0	0	1	
NOT	0	0	0	
タンク	0	1	0	

軽戦車

Pzkw35t



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	44	4		500

武装	A	B	C	D
37mmホウL40	7			
7.92mm MG	3			
NOT	0			
NOT	0			

Pzkw38tG



速度	燃料	索敵	搭載	価格
5	30	4		500

武装	A	B	C	D
37mmホウL48	9			
7.92mm MG	4			
NOT	0			
NOT	0			

全マップのなかで、テイチショコクに一度しか登場しない小さな国が、このベルギーだ。

ベルギー

戦闘機はCR.42、進化させるとハリケーンⅠが生産でき、攻撃機にバトルがある、いかにもドイツの敵といった国。軽戦車のT-15、進化タイプAGC1と、牽引対戦車砲の47ミリSAFRCといった地上ユニットが生産できる。地上部隊に特徴のある国。

敵にはならないぐらい、戦力の低い国でもある。

戦闘機

CR.42



速度	燃料	索敵
12	48	3

武装	A	B	C	D
12.7mm MG	11			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	1800

ハリケーンⅠ



速度	燃料	索敵
13	48	3

武装	A	B	C	D
7.7mm MG	6	0		
NOT	0	6		
NOT	0	0		
NOT	0	0		

搭載	
価格	2000

攻撃機

バトル



速度	燃料	索敵
11	108	3

武装	A	B	C	D
7.7mm MG	6			
227kgバクダン	2			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	1500

牽引対戦車砲

47ミリSAFRC



速度	燃料	索敵
1	40	2

武装	A	B	C	D
47mmホウL32	9			
NOT	0			
NOT	0			
ライフル	4			

搭載	
価格	250

軽戦車

T-15



速度	燃料	索敵
8	49	3

武装	A	B	C	D
13.2mm MG	6			
NOT	0			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	300

AGC1



速度	燃料	索敵
5	41	3

武装	A	B	C	D
47mmホウ	6			
13.2mm MG	3			
NOT	0			
NOT	0			

搭載	
価格	400



各国共通に生産できるユニット

ユニットの中には、補給ユニット、輸送ユニット、工作ユニット、カノン砲、占領ユニット、海上ユニットといった、各国で共通して生産できるものをひとまとめにした。ただし、ここのユニットをいままでのすべての国が生産できるわけではないので注意しよう。そのために生産可能国と、いままでの各国の生産ユニットを合わせたものが、各国の生産ユニットとなる。

補給ユニット

生産可能国　ドイツ帝国、ソビエト連邦、アメリカ、イギリス、フランス、ポーランド、イタリア、ベルギー、オランダ、フィンランド、ノルウェー、ハンガリー、デンマーク、ルーマニア、ビシーフランス、イラン、イラク、トルコ、ギリシア



ホキュウバシャ		速度	4	燃料	70	索敵	1
		武装		A	B	C	D
		ホキュウブッシ		30			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
価格	300	ライフル		4			



ホキュウトラック		速度	8	燃料	80	索敵	1
		武装		A	B	C	D
		ホキュウブッシ		50			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
価格	500	ライフル		4			



ホキュウht		速度	6	燃料	60	索敵	1
		武装		A	B	C	D
		ホキュウブッシ		40			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
価格	700	ライフル		4			

工作ユニット

生産可能国　ドイツ帝国、ソビエト連邦、アメリカ、イギリス、フランス、イタリア、ベルギー、オランダ、フィンランド、ノルウェー、ユーゴスラビア、ハンガリー、ルーマニア、ビシーフランス、イラン、イラク、トルコ、ギリシア



コウサクシャ		速度	4	燃料	60	索敵	1
		武装		A	B	C	D
		シザイ		3			
		NOT		0			
搭載		NOT		0			
価格	200	ライフル		4			

騎兵のスピードに注意

共通ユニットの中でも注意するユニットは、カノン砲と海上ユニットと、この騎兵だ。騎兵は速度が5と速いため、うっかりしていると生産首都を脅かされることがある。初期マップのように小さい場合、特に騎兵の移動速度に気をつけよう。

牽引カノン砲

生産可能国

デンマーク、フランス、ノルウェー、オランダ、イタリア、ルーマニア、ハンガリー、ユーゴスラビア、フィンランド、ビシーフランス、トルコ、イラン、イラク

75ミリヤホウ



速度	1	燃料	40	索敵	1
武装		A	B	C	D
75mmヤホウ		9			
NOT		0			
搭載		NOT	0		
価格	400	ライフル	4		

105ミリヤホウ



速度	1	燃料	40	索敵	1
武装		A	B	C	D
105mmヤホウ		8			
NOT		0			
搭載		NOT	0		
価格	500	ライフル	4		

155ミリヤホウ



速度	1	燃料	40	索敵	1
武装		A	B	C	D
155mmヤホウ		7			
NOT		0			
搭載		NOT	0		
価格	600	ライフル	4		

鉄道

生産可能国

ドイツ帝国、イギリス、イタリア、ルーマニア、ハンガリー、ソビエト連邦、フィンランド、ビシーフランス、トルコ、イラン、イラク

レッシャ



速度	10	燃料	150	索敵	1
武装		A	B	C	D
NOT		0			
NOT		0			
搭載		NOT	0		
価格	1000	NOT	0		

歩兵

生産可能国

ギリシア、デンマーク、ポーランド、オランダ、ベルギー、ハンガリー、ユーゴスラビア、トルコ、イラン、イラク

ヨビエキヘイ



速度	2	燃料	60	索敵	1
武装		A	B	C	D
ライフル		6			
NOT		0			
搭載		NOT	0		
価格	50	NOT	0		

ホヘイ



速度	2	燃料	60	索敵	2
武装		A	B	C	D
ライフル		6			
NOT		0			
搭載		NOT	0		
価格	100	NOT	0		

キヘイ



速度	5	燃料	60	索敵	2
武装		A	B	C	D
ライフル		6			
NOT		0			
搭載		NOT	0		
価格	300	NOT	0		

水上艦

生産可能国

ドイツ帝国、イギリス、フランス、ノルウェー、イタリア、ルーマニア、ソビエト連邦、ビシーフランス、トルコ、イラン、イラク、アメリカ

クチクカン



速度	燃料	索敵
7	100	5

		武装	A	B	C	D
		120mmホウ	10			
		ギョライ	4			
搭載		バクライ	6			
価格	4000	20mmキカンホウ	7			

ケイジュン



速度	燃料	索敵
6	150	4

		武装	A	B	C	D
		150mmホウ	15			
		ギョライ	4			
搭載		バクライ	6			
価格	6000	20mmキカンホウ	7			

ジュウジュン



速度	燃料	索敵
6	200	3

		武装	A	B	C	D
		200mmホウ	15			
		ギョライ	4			
搭載		200mmホウ	15			
価格	8400	200mmキカンホウ	7			

センカン



速度	燃料	索敵
5	100	3

		武装	A	B	C	D
		380mmホウ	15			
		120mmホウ	10			
搭載		380msホウ	15			
価格	13000	20mmキカンホウ	7			

バトルクルーザー



速度	燃料	索敵
6	220	3

		武装	A	B	C	D
		280mmホウ	15			
		120mmホウ	10			
搭載		280mmホウ	15			
価格	10000	20mmキカンホウ	7			

空母

生産可能国

ドイツ帝国、イギリス、フランス、イタリア

クウボ



速度	燃料	索敵
5	150	3

		武装	A	B	C	D
		120mmホウ	10			
		NOT	0			
搭載	可	NOT	0			
価格	10400	20mmキカンホウ	7			

揚陸艦

生産可能国

ドイツ帝国、イギリス、アメリカ、ソビエト連邦、フランス、イタリア、ビシーフランス

ヨウリクカン



速度	燃料	索敵
4	100	2

		武装	A	B	C	D
		120mmホウ	10			
		ロケットホウ	3			
搭載	可	NOT	0			
価格	2000	20mmキカンホウ	7			

補給艦

生産可能国

ドイツ帝国、イギリス、アメリカ、フランス、ノルウェー、イタリア、ルーマニア、ソビエト連邦、ビシーフランス、トルコ、イラン、イラク

ホキュウカン



速度	燃料	索敵
4	250	2

		武装	A	B	C	D
		NOT	0			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格	4200	20mmキカンホウ	7			

潜水艦

生産可能国

ドイツ帝国、イギリス、イタリア、ルーマニア、ソビエト連邦、フィンランド、ビシーフランス、トルコ、イラン、イラク、アメリカ

センスイカン



速度	燃料	索敵
3	200	3

		武装	A	B	C	D
		ギョライ	4			
		88mmホウＬ71	7			
搭載		NOT	0			
価格	3000	20mmキカンホウ	7			

配置・生産できない特別なユニット

ユニットの中には初期配置されているものの、配置生産のできないユニットもある。なかでも要塞となるトーチカ、レーダーなどがそれ。ここではそれらのユニットの攻撃力をみるために要塞ユニットを掲載した。レーダーの索敵範囲が10というのには驚き。ドイツが持っているたったひとつの要塞は、Ａ＋１ウォール海岸砲台だ。また、この表のなかで高射砲台だけは、最後のマップアイランドＣＰで生産ができる。

トーチカ



速度	燃料	索敵
0	0	3

		武装	A	B	C	D
		75mmホウ	30			
		マシンガン	60			
搭載		NOT	0			
価格		NOT	0			

エンガンホウダイ



速度	燃料	索敵
0	0	4

		武装	A	B	C	D
		カイガンホウ	20			
		カイガンホウ	20			
搭載		NOT	0			
価格		ライフル	4			

レーダー



速度	燃料	索敵
0	0	10

		武装	A	B	C	D
		NOT	0			
		NOT	0			
搭載		NOT	0			
価格		40mmホウＬ48	15			

マジノヨウサイ



速度	燃料	索敵
0	0	3

		武装	A	B	C	D
		150mmカノン	40			
		マシンガン	60			
搭載		NOT	0			
価格		150mmカノン	40			

セバストポリ



速度	燃料	索敵
0	0	3

		武装	A	B	C	D
		150mmカノン	40			
		マシンガン	60			
搭載		NOT	0			
価格		150mmカノン	40			

A+1トウォール



速度	燃料	索敵
0	0	4

		武装	A	B	C	D
		カイガンホウ	20			
		カイガンホウ	20			
搭載		NOT	0			
価格		ライフル	4			

コウシャホウトウ



速度	燃料	索敵
0	0	4

		武装	A	B	C	D
		128mmホウ	30			
		20mmキカンホウ	60			
搭載		NOT	0			
価格	6000	128mmホウ	15			



企画・編集／メディアミックス
カバーイラスト／高荷義之
カバー・レイアウト／松井淳　大橋広史
イラスト／福留朋之　田中モサク
協力／セガエンタープライゼス
資料提供／戦車マガジン　航空情報

参考文献

このゲームの背景となる第二次大戦の歴史については、「20世紀の歴史15　第二次世界大戦（上）戦火の舞台」平凡社を参考にしました。また地名と部隊名の記述が違うのは、ゲームシステム上、最大8文字の記述のため省略形と思ってください。

電話でのゲームに関する質問は受け付けておりません。本書の質問は右記の住所までハガキでおよせ下さい。

〒105　東京都港区新橋3－13－2
新共ビル4F　有限会社メディアミックス
「アドバンスド大戦略」係

編集・発行人／佐々木崇夫
発　行／株式会社徳間書店
〒105-55　東京都港区新橋4-10-1
印　刷／図書印刷株式会社

テレビランドわんぱっく⑬²

アドバンスド大戦略
―ドイツ電撃作戦―
公式ガイドブック

編集／発行人　佐々木崇夫
発行所／徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋 4―10―1
(03)3433-6231(代)
印刷所／図書印刷株式会社
1991年 7 月30日 初版

SEGAMEGADRIVE



定価980円(本体951円)　徳間書店

ISBN4-19-741071-9 C0076 P980E(0)

雑誌66596―73